最新RPGのすべてがわかる! 電撃RPG宣言

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年5月30日発行(隔週金曜日発行)第3巻第10号通巻42号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.46

大増ページ合併号!

1997 5/16・30合併号

定価490YEN



Nonstop! ときめきメモリアル
ときめきメモリアル2

徹底攻略
TOBAL2
エーベルージュ
あすか120%エクセレント
悪魔城ドラキュラX
プリンセスメーカー

電撃RPG宣言
最新RPG計41タイトル完全紹介!

FFタクティクス
サガ フロンティア　アランドラ
ファイナルファンタジーVII
テイルズ オブ デスティニー
ブレス オブ ファイアIII　フロントミッションオルタナティヴ
火星物語　アルナムの翼　マリーのアトリエ　etc.



電撃PlayStation Vol.46
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円

T1124575050495

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24575-5/30

最新RPGのすべてがわかる! 電撃RPG宣言

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年5月30日発行(隔週金曜日発行)第3巻第10号通巻42号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.46

大増ページ合併号!

1997 5/16·30 合併号

定価490YEN

Nonstop! ときめきメモリアル
ときめきメモリアル2

徹底攻略
TOBAL2
エーベルージュ
あすか120%エクセレント
悪魔城ドラキュラX
プリンセスメーカー



電撃RPG宣言

最新RPG
計41タイトル
完全紹介!

FFタクティクス
サガ フロンティア　アランドラ
ファイナルファンタジーVII
テイルズ オブ デスティニー
ブレス オブ ファイアIII　フロントミッションオルタナティヴ
火星物語　アルナムの翼　マリーのアトリエ　etc.

電撃PlayStation Vol.46 電撃RPG宣言／FFタクティクス サガ フロンティア FFVII アランドラ

発行：メディアワークス

PlayStation™

いくぜ!会員100億人 プレイステーションクラブ 最終回

会員の味方プレイステーション・クラブ、いろいろ約束を守る!一の巻(最終回)

その日の朝、プレイステーション・クラブはプレゼント配達の準備に追われていた。
草地「重いじゃないこの袋!アイドルの私に50g以上の荷物を持たせる気?小山さんどこ行っちゃったの!こういうときに限って雲隠れ?ほんと役立たずなんだから。小山なんかクビよクビ!私のマネージャーにもなれないわ」**小山**「何か言いましたか?」**草地**「あら、小山さん!お帰りなさ~い、うふ♥」
小山「かわいくしてもダメです」**草地**「しばいたろか、ワレ~」**小山**「もちろん恐くしてもダメです。それはそうと『プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97』に行ってきたんですが、大盛況ですよ!会員の皆さんも喜んでくれてるし、大成功ですね」**草地**「これもひとえに私の目立たぬ努力のおかげね。キャー!渋すぎー!草地ー!」**小山**「それはともかく、このイベントに参加してくれた会員の皆さんに心からお礼が言いたいですね。そしてこれからも会員として楽しんで欲しい。プレイステーション・クラブはこれからも今回のような楽しい企画を立て続けていくことを約束します。会員になってソンなしです。入会のお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局まで(広告)」
草地「・・・そうだ、小山さんがいない間に大変なことが決まったのよ!まだ私しか知らないことなんだけど・・・そろそろみんなにも話さなきゃいけないわね」**小山**「・・・まさか!」**草地**「じゃあ結論から言うわ。皆さんにこうして集まってもらったのは他ではありません、突然ですが、本日をもちまして私の名前を『ビューティフル♥草地』にかえさせていただきます!」
小山「・・・プレゼントの配達準備はどうなったんですか」**草地**「小山さんもニクイことするわね、この袋の中のアイテムが全部私へのプレゼントだなんて」**小山**「違います。これは『いくぜ!会員100億人』第1回目企画のプレゼントでしょう。これは約束どおり当選者に配ります」**草地**「ケチ!ちょっとぐらいいいじゃない、減るもんじゃないし」**小山**「減ります、確実に!それに約束を守ったほうが人気も上がると思いますよ、草地さん」
草地「人気!それならそうと早く言ってくれればいいのに。『約束を守るキューピット☆ビューティフル♥草地』・・・いいじゃない。よし、この袋意外と重いけど、がんばらなきゃ!だって会員のみんなが待ってるんだもの!ファイト草地!負けるな草地!キャー!」
一というわけで、約束を守ったプレイステーション・クラブ。初のイベントも大成功をおさめ、会員も続々入会中。まさに順風満帆。しかしなかなか会員数が100億人にならず(最初からムリだ!)、しかも今月の入会数が1万人にほんのちょっぴり足りませんでしたので、「毎月1万人会員が増えないと企画終了」という最初の約束通り今回をもってこの企画は最終回となりました(ステハニーが裏で数字を減らしていたという説アリ)。もちろんプレイステーション・クラブそのものはこれからもどんどんパワーアップしていきます。まだ会員じゃない人も安心して入会してください。ちなみに次号からは、伝説のステハニー☆林が復活!『PLAY!PlayStation'97』が始まります。見逃すなよ!
『プレイステーション・クラブ・いくぜ!会員100億人』とりあえず、完。



まっててね!
ステハニー☆林

こんにちは
ステハニー☆林です。
みなさんと再び合える日を
楽しみにしております。
うひひ。


大当り
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。
首都高バトルR
レースゲーム
標準価格5,800円（税抜）
各種アナログコントローラ対応、通信対戦可能
絶賛発売中
©1997 GENKI
大阪コース追加でさらにパワーアップ！
イワトビペンギン ROCKY×HOPPER
パーティーゲーム
標準価格4,800円（税抜）
コントローラ2つで4人迄遊べるラブラブモード有
絶賛発売中
©1997 INPRORE, F2, POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED
4人で遊べば盛り上がるわよぉ。
FIGHTERS' IMPACT
3D対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©TAITO CORP. 1996
アーケード版完全移植。完成度はピカイチ！
PAL —神犬伝説—
RPG
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
©1995 東映ビデオ 東北新社
子犬が勇者。かわいくて凄い大人のRPG！
ライアット・スターズ
シミュレーションRPG
標準価格6,800円（税抜）
5月2日発売予定
©HECT 1997
ここまで戦略性が高いRPGは初めてね。
というわけで、さあ入りましょ。
＊プレイステーション・クラブ＊ 入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cm CD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円（送料・振込手数料・税金込）。入らないとソンしちゃいますよ
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元に！（別々に届く場合もあります。）
〒162 東京都新宿区 市谷本村町1−1 住友市ヶ谷ビル11F 「プレイステーション・クラブ 入会係・最終回」行
はがきの書き方
1.氏名（ローマ字フリガナ）
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）
今月のメアリーちゃん、市原小枝さん20才。麻雀が大好きだ！
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
@ロケ地：プレイステーション・クラブ会員の玄関先
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ……………＞ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT


TOBAL 2 BATTLE
0 WIN
30
0 WIN
COBO
CHACO
CHUJI
256/256
値段 100モル




PlayStation
Doctor V.
IN! 4.25(FRI)
TOBAL 2
トバル2
TM
キャラクターデザイン：鳥山 明
希望小売価格5,800円／税別


PlayStation
覚醒せよ。夢に導かれし者よ。







PlayStation
空戦アドベンチャー
ベルデセルバ戦記
～翼の勲章～
ミサキ：
決めたぜ。
絶賛発売中! 標準価格5800円(税抜)
アナログジョイスティック(SCPH-1110)対応
SCPS 10027 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
◎キャラクターデザイン/出渕 裕 ◎メカニックデザイン/石津泰志


プロペラと大砲
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
I'm the Winner.
OUGH!
スノボーもある。ランボーもある。
STREET GAMES '97



STREETGAMES™'97
NOW ON SALE
SPEED
Exciting!! YOGE
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
《ストリートゲームス'97》絶賛発売中　標準価格5,800円（税抜）SIPS-60019 ©1996 Sony Interactive Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
「聖痕（ルーン）」・・・
この聖なる文字をすべて手に入れた者は、
この世界を統べることができたという。
新・感・覚　シミュレーションRPG
聖痕のジョカ
～光と闇の聖王女～
NOW ON SALE ¥5,800（税別）
一あそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品は
こども商品券で
©物語環境開発・相川 有/メディアワークス ©TAKARA CO.,LTD. 1997
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

電撃PlayStation
1997 5 16&5 30
Vol.46

CONTENTS & GAME INDEX

巻頭特報

総力特集

インデックス 50音順

電撃特報 1

スクープ映像公開!!

笑劇の事実がここに判明









いきなりですが、超極秘事項を独占公開!! ステージの全景を見渡すと、これはまさしくラーメンっ!! 一体、誰のステージなのだろうか!? 謎である。

●メーカー証言
「この件に関しては
ノーコメントです」

ゼロディバイド2 —ザ・シークレット ウィッシュ—

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	ズーム	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	6月27日予定		

ゼ ロ デ ィ バ イ ド 2

ZERO DIVIDE2

—TEH SECRET WISH—



最新サンプルロム入手!!

パワーアップしたゲームモードを見よ！

前作からキャラの動き、技の種類、システム、ステージなど、さまざまな部分がパワーアップしている『ゼロディバイド2』。プレイモードも充実し、1P、VSバトルのほかに4種類のモードが楽しめるようになった。今回の注目は、なんといってもストーリーモード。前作ではあまり語られることのなかった『ゼロディバイド』の世界が、明らかに！



◀サイバーな感じのキャラ選択画面。カッチョイイ～!!

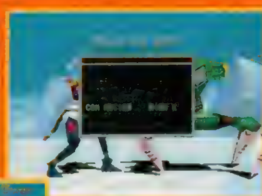
タイムアタックモード Time Attack

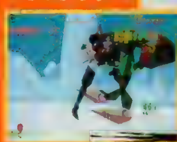
クリアするまでの時間を競う、タイムアタックモード。「2」では新キャラ2体が加わり、2体のボスを含めて全12種類（隠しキャラは含まれていません）のキャラが存在する。個性的なヤツラばかりなので、誰がイチバン早くクリアできるのか楽しみなところ。リングアウトのないステージもあるから、各キャラだけでなく、ステージ攻略も重要。


▲いかに短時間で倒すかがポイント。これは、燃えそうだ。

トレーニングモード Training

トレーニングモードでは、ダミーのCOMを相手にさまざまな技やコンビネーションが練習できる。既存のコンビネーションだけでなく、カウンターや思いがけない技のつながりがあるので、研究してみよう。


▲ＣＯＭの動きも制御できるのが[illegible]


◀相手が浮いた高さも表示されているのだ。

リプレイモード Replay

このモードでは、プレイした試合の内容を1ラウンド分、セーブすることができるのだ。カッコイイコンビネーションが決まったときや、友だちとの対戦で美しいフィニッシュを決めた試合などをセーブしておくといいぞ。今回のセーブ保存数は、なんと200ファイル以上が可能だ。メモリーカードが空の状態では、最大240ファイルまでOK。



▲芸術的な試合を、メモリーカードに保存しておこう。

ストーリーモード Story

ここでは、「ゼロディバイド」のバックストーリーをビジュアルと一緒に観覧できる。

前作の疑似生命プログラム「XTAL」を破壊したことで事件は解決したかに見えたが、その波紋は世界を逃げ回る首謀者のハッカーたちにふりかかる。捜査官たちは1年をかけ、全世界に散らばる4人のハッカーを逮捕するのに成功。そして主犯格であるEXEから、恐るべき事実が語られる。それは、究極のプログラム生命体「EVE」を解放するという、無謀な計画だったが…。

▶全世界を驚嘆させた事件から、は[illegible]
▼[illegible]ログラムのＥＶＥとは、一体どのようなものなのか!?









4人のハッカー捕まる!





攻性プログラムを大解剖 ZERO DIVIDE 2

このゲームに登場するキャラクターは、ネットワーク上で戦う「攻性プログラム」なのだ。ここでは、今回判明したプログラマー4人と、彼らが作り上げた攻性プログラムを紹介しよう。

PROGRAMMER ALEX

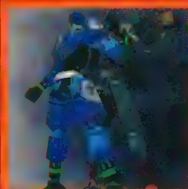
ALEXは女性で、ゼロ、イオ、ピクセルの3体をプログラムしている。人型のプログラムが多く、女性的なものも作っている。視覚的にカッコイイ。



◀相手の上段パンチを受け止め、反撃をする返し技。ゼロは、オールマイティなキャラなので、技のバリエーションも豊富

ZERO ゼロ

OS:WHITESTONE
BODY TYPE:HUMANOID FIGHTER
SKELTON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM
VERSION:2.0a(b)



主人公タイプのゼロは、打撃系の技に重点を置かれたプログラム。パンチ、キックのコンビネーションから繰り出される連続技は、威力もさることながら、モーションのカッコ良さに注目してほしい。実力的にはトップクラスで、対戦時には大暴れしそうだ。また、技が扱いやすいスタンダードタイプなので、初心者にオススメ。

▶これは、後ろに回転をしながらキックを繰り出す技だ。中段攻撃になっているぞ。

▼相手に対し、大きく踏み込んで殴りつける技





IO イオ

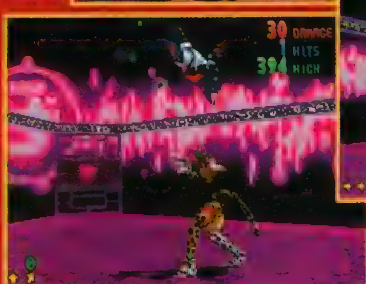
OS:WHITESTONE
BODY TYPE:HUMANOID with CAT
SKELTON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM
VERSION:1.40



ネコのような形状をしている、人型攻性プログラムのイオ。足技をメインとした攻撃が主体で、リーチとスピードを生かした戦いになりそうだぞ。「2」になって加わった四つん這いになるキャットスタンスは、今までの格闘ACTにない動きで新鮮なのだ。

▶四つん這いになって相手の攻撃をかわし、この姿勢から連続技を出すのだ。







▲腕を大きく突き出し、相手のガードを弾く崩し技

◀この技は、相手の背後をとるようにジャンプする。奇襲だ!!

PIXEL ピクセル

OS:WHITESTONE
BODY TYPE:HUMANOID NURSE
SKLTON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM
VERSION:1.0a



新キャラのピクセルは、看護婦をイメージした人型攻性プログラム。素早い動きと、当て身系の技が充実している。パンチ連打で出せるコンビネーションがお手軽で、相手を浮かしてから空中で決めれば威力絶大！　2Pのコスチュームがバニースタイルなのにも注目してほしい。

▶体育座りのように、膝を抱えて座り込むピクセル。この状態でも移動可能





▲姿勢を低くし、下からキックを突き上げる。カウンターで相手を浮かせ！



▲ピクセルのアクションは、女性を意識した動きで作られているのだ。

PROGRAMMER LEONARD

LEONARDは、イオスとシグナスを作ったハッカー。純和風の要素を取り入れたプログラムが多く、日本の文化に精通しているのだろう。

▼当て身系の技が充実しているので、テクニカルなキャラなのだ。



EOS

イオス

OS:PARONE
BODY TYPE:HUMANOID JUDO FIGHTER
SKELTON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM
VERSION:1.12J

顔に立派なヒゲ(?)を蓄えたイオスは、見た目からも想像がつくように柔道家のイメージが強い。当て身系の技が充実していて、タイミングこそシビアだが、相手の上中下段のパンチ、キックをすべて返すことができるのだ。





▲相手のサイドに移動し、手刀を繰り出す技

▶踏み込みからレーザーソードで相手を斬りつける技。奇襲攻撃に、持ってこいだぞ。



▼シグナスのステージを象徴する、バックの大きな満月。サイドには、屏風が飾られている。



2本のレーザーソードを武器に戦うシグナスは、忍者をイメージした攻性プログラム。相手を撹乱するトリッキーな動きと、鋭い一撃を秘めた強力なキャラクターだ。外見もかなりカッコイイので、使い手が増えそうな予感。シグナスはキャラクターだけでなく、雰囲気バッチリのステージにも注目。

CYGNUS

シグナス

OS:PARONE
BODY TYPE:HUMANOID NINJA
SKELTON TYPE:ZEN-FORCE DROID
VERSION:3.0J



PROGRAMMER THOR

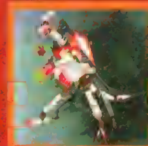
THORは、形状に特徴のある攻性プログラムを作っている。数も4つと多いのが特徴的。

開発中にて未確認

TAU タウ

サソリのような形状をしているタウ。前作よりもスリムになって、動きが見やすくなっている。要注目だぞ。





DRACO ドラコ

ドラコは、見た目通りのドラゴンの形状をしている。「2」でどのような技を出すのか、楽しみなところだが現在開発中。



NEREID ネレイド

ドリルとヨダレが特徴的だったネレイド。かなりドリルが強調されているようだが、まだ開発中のため不明な点が多い。



▲背中から、2本のレーザーを発射するキャンサー。ガード不能技だが、しゃがんでいる相手には当たらないのだ。それにしてもレーザーとは、イカします。



CANCER

キャンサー

OS:EDDIE(Ver 3.0b)
BODY TYPE:CRUSTASEA CREATURE
SKELTON TYPE:BONESHELL ORGANISM
VERSION:1.4B

PROGRAMMER EXE

EXEは、迷彩色の強いWILD 3のみを作ったハッカー。かなりディープな性格の持ち主だ。

▼壁際での投げ技の中には、相手を壁に叩きつける技もあるぞ。チャンスを逃すなよ。



▶実弾からレーザー弾になったショットガン。今回も健在。





◀ショルダーパッドは、ガード不能技。しかし……

旧キャラでは、最も手が加えられたキャラクター。ガンを腰に装備し、必要に応じて取り出して攻撃をする。飛び道具を使うのも特徴的だ。今回の注目は、肩に付けたショルダーパッド。これは取り外しが可能で、相手にめがけて投げつけることができるのだ。なかなか豪快で、カッコイイぞ。



WILD3

ワイルド3

OS:KALIHM(Ver 7)
BODY TYPE:HUMANOID SOLDIER
SKELTON TYPE:DROID
VERSION:3

電撃特報2

美少女VS悪の組織

おまけ＋1



ギャグ満載で







楽しさ100倍！

時は近未来。首都・東京を守る特捜6課の美少女たち（おまけの男が1人）と、日本征服をめざす悪の組織「桔梗屋」が繰り広げるギャグあり、パロディありのコミカルSLGがココに登場！"特撮戦隊モノ"＋パロディというハイテンションなノリに、キミは最後までついてこれるか？

エンジェル・ブレード
Angel Blade

パロディ

超コミカルな戦隊モノSLGが登場!!



▲"戦隊モノ"ではお馴染みの複合(合体)必殺技も何種類か用意されている。その威力は、超強力だ。

▼"厄介者集団"と名高い特捜6課に配属された真琴と翔大。まじめな顔で「悪の組織と戦え!」と言われても……。



『エンジェル・ブレード』は近未来の東京を舞台に、特捜6課と悪の組織「桔梗屋」との戦いをコミカルに描いたSLGだ。ストーリーはTV番組ノリの一話完結型。メインのSLGパートはレクチャーモードの採用&低めの難易度設定と、初心者でも楽しめるようになっているぞ。





首都を守る特捜6課とは?

西暦2020年、警察庁は増え続ける犯罪に対して、首都を守るエリート集団"特別捜査局"を創設した。中でも白石冴子をリーダーとする"6課"の隊員たちは、卓越した能力を持っていたが、問題行動の多さでもトップクラスなのだ。









Angel Blade
エンジェル・ブレード

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	オンデマンド	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月4日予定		

電撃特報3

くるみミラクル



明るく元気な魔法使い見習いの少女が、親元を離れて修行することに。ときにはドジを踏みながらも、優しい周囲の人々に支えられて成長していく……という、魔法少女モノのお約束もバッチリなこのゲーム。今回は、人気漫画家、神塚ときお氏による設定を特別公開だ！



くるみ=リトル=レスフィール

ほのぼのムードの魔法少女育成SLG！

主人公のくるみは、立派な魔法使いになるべく修行中の、12歳の女の子。有名な魔法使いである両親の血を引いているから、才能はあるハズ……なんだけど、どうもその才能は、まだ開花していない様子。修行先の島では、ライバルとの出会いがあったりなどして、いろんな騒動を引き起こしていくのだ！



▲甘やかされて育ったので、ちょっとわがままでやんちゃなところもあり。



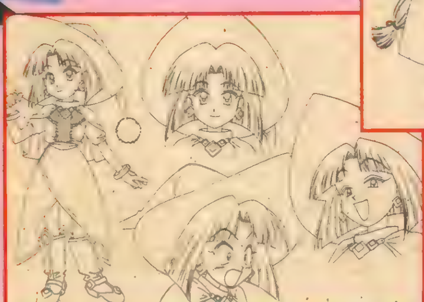
▶シニカルで生意気なくるみのサポート役。ゲーム中でも、いろいろ役に立ってくれる。

←使い魔
タップ=ロッド

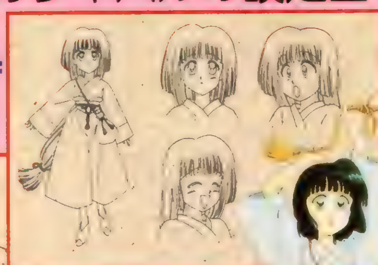
★くるみと3人のライバルの設定画を特別公開★



アリサ=ルファ=ヴィンセント



▲▶くるみと同じ魔法使いの女の子。タカビーだけど、ときどき優しいところも見せる。

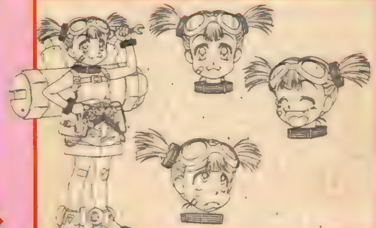




アヤメ=カミシロ

▲▶オカルト系の術を使う。マイペースで、ちょっと変な性格。





▼▶機械を操る。科学至上主義で、くるみと対立することも。

ステラ=シルバムーン

くるみはグラニュー島でどんな体験をする?

くるみが修行のために世話になるグラニュー島は、小さな村があるのどかな島。なーんにもないところだけど、かつては偉大な魔導師が住んでいたという伝説も残っている。この村の人々からの依頼を解決していくことが、くるみの修行なのだ。島のあちこちを歩き回って、人々の話を聞き、事件解決のための情報を集めて、くるみを育てていってあげよう。



▲ゲームはほとんどＲＰＧの町のようなカンジで進行する。

▼使い魔のタップを呼び出せば、離れた場所でもすぐだ。





まずは居候先を選択

修行中の魔法少女は、優しい大人の家に居候するのがお約束。もちろん、くるみも例外じゃない。このゲームでは、最初に選択する居候先によって、くるみの初期パラメータや、シナリオの展開が変化していくぞ。どの家も、有名な魔法使いだったくるみのお母さんに世話になっているので、あたたかく迎えてくれる。

宿屋のアプルさん



◀優しいおばさん。やっぱりここが基本か?

漁師のナギサさん



◀一人きりで漁に出る、イキのいいお姉さんだ。

村長のコーラルさん

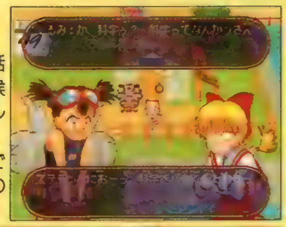


◀村長の家には、イヤミな性格の息子がいる。

第1話では…

シナリオはTVアニメのようにタイトルが出て、1話完結形式で進んでいく。最初のシナリオは選択した居候先によって決まるのだ。今回はその中から宿屋のアプルさんの家を選んだ場合のシナリオをちょっとだけ紹介。

アプルさんから、お客のカップルの様子がヘンなので調べてほしいと頼まれ、村の人々に話を聞いてまわるのだが……。どうやらカップルは心中を考えている?

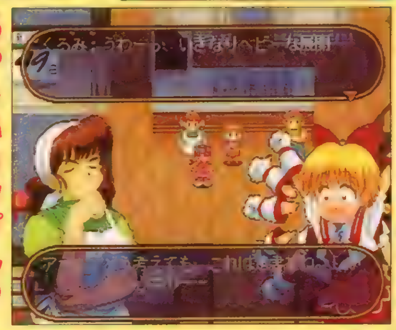


◀村のあちこちで、ライバルたちとの出会いがある。



▲最初のシナリオは、村の人々の紹介をかねたショートシナリオになっている。自己紹介がてら、情報を集めていくことになるぞ。

あやしいカップル?



◀問題のカップルの部屋から、遺書らしい紙も発見されて大騒動に。どうしよう。

パラメータによってストーリーが変化するぞ!

いろいろな問題を解決したとき、その途中でくるみがどんな言動や行動をしたかによって、彼女のパラメータは変化していくのだ。そして第２話以降は、くるみのパラメータによって、どんなイベントが起きるか決まっていくぞ。



▶島のあちこちにいる妖精からは、魔法を教えてもらえることがある。



なんでも魔法で解決!



◀会話での選択など、あらゆる行動がパラメータに影響する。キミのくるみは、どんなふうに成長する?



◀村のお店でお手伝いをして、パラメータを上げることもできる。



カワイイ魔法使いの活躍に乞うご期待!!

くるみミラクル

ジャンル	育成ＳＬＧ	価格	￥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	７月予定		

電撃特報 4

GUNDAM THE

TVアニメと違う独自の世界設定とストーリーで構成された『ガンダム ザ バトルマスター』。今回は、だんだんと明らかになってきたストーリーとバトルシステムに迫っていくぞ。







STORY



増えすぎた人口を解決するため、人類が新たな惑星の開拓に乗り出してから数世紀。経済の安定化は進んだが、地球外での治安維持はやはり困難を極めた。そのため人々は自衛の手段として、人型機動兵器「モビルスーツ」を求める…。そんな状況の中、軍の最新モビルスーツが、何者かによって強奪された……。



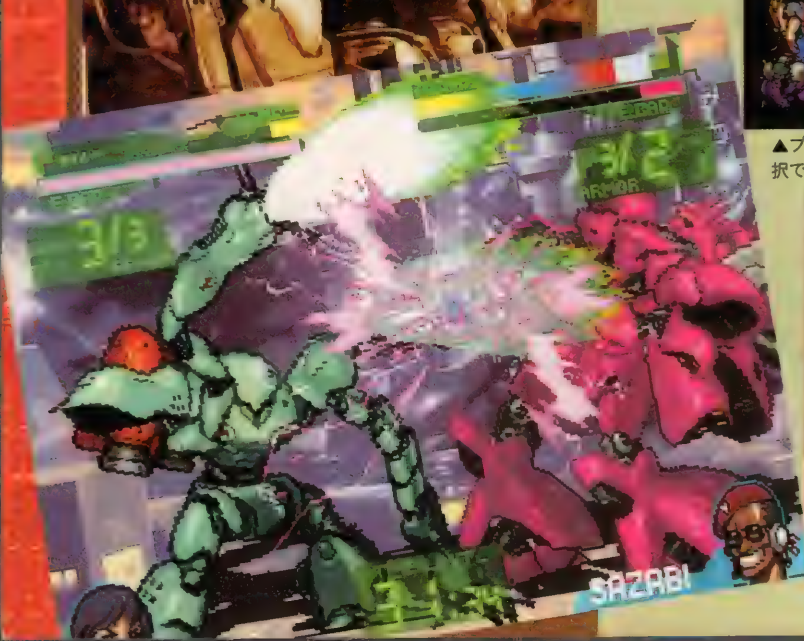
物語を彩るパイロットたち

モビルスーツ強奪事件の犯人にかけられた多額の賞金のため、そして任務や復讐のために戦っていく10人のパイロットたち。彼らの存在もまた、このゲームの魅力の1つといってもいいだろう。このゲームでは各パイロットそれぞれのストーリーが微妙に絡み合い、1つの壮大なストーリーを織りなしている。もちろん登場するパイロットたちはこのゲームだけのオリジナルキャラなのだ。



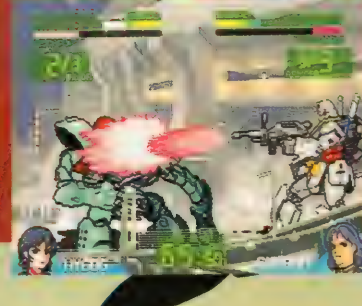
▲プレイヤーキャラとして選択できるのはこの10人だ。





ガンダムパイロット マーキュリー

軍命令で、奪われたモビルスーツを追う。もともとは彼の尊敬する上官がその任務にあたっていたが、追跡中に殉職したため、引き継ぐことになった……。彼の乗るモビルスーツは、あの初代ガンダムだ。



BATTLE MASTER



ガンダム ザ バトルマスター

ガンダム ザ バトルマスター			
ジャンル	対戦ACT	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		2P対戦可

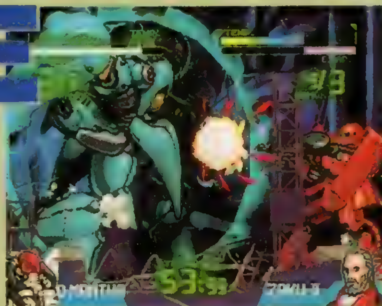






BATTLE

登場するモビルスーツは、ガンダム、ザク、ガンダムGP－02、ハイ・ゴッグ、クイン・マンサ、ジ・O、ν－ガンダム、ガンダムZZ、ジオング、サザビーといったおなじみの機体ばかり。その人気モビルスーツたちが、新技術「Motion Parts System」により、アニメ以上のリアルなアクションを展開する。また、オリジナルのガンダムも登場する予定だ。



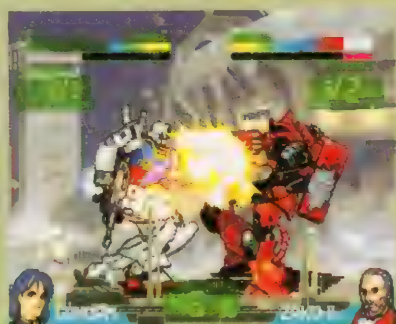
▲相手との距離によってモビルスーツは拡大・縮小をする。それにしてもクイン・マンサはデカイ。

格闘ファンをも唸らせる充実のシステム

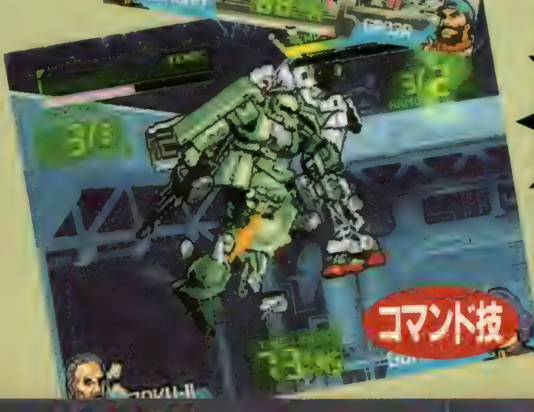
攻撃方法はパンチとキック、2種類の武器（飛び道具と近接武器）の4種類。また、コマンド技はもちろん、追い打ちや相手の攻撃を避けるといった、格闘ゲームファンおなじみのアクションも可能なのだ。キャラクターだけじゃなく、バトルシステムもかなり凝ったものになっているぞ。システムはまだまだパワーアップする予定なので今後の情報に期待！







◀ゲージはダメージを受けるとたまり、3回振り切ると負けとなってしまう。



『GUNDAM THE BATTLEMASTER』体験版 100名

なんと、このゲームの体験版を100名の読者にプレゼント。欲しい人は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を記入して、下記のあて先まで送るのだ！

あて先 〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5F DPS「俺と『ガンダム』体験版係」



※『ガンダム』体験版のしめ切りは5月29日です（当日消印有効）。



あの『ジャンピングフラッシュ！』を制作した(有)ムームーが、満を持して送り出す『がんばれ森川君2号』。TVの中で"PiT"と呼ばれるロボット(?)を育てる、AI育成ゲームだ。たま○っちの次はこれだ(笑)!!

がんばれ森川君2号

ジャンル	AIゲーム	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	5月23日		

がんばれ森川君2号

自分だけのデジタルペットを育てよう!!

AI(人工知能)を搭載し、人間の赤ちゃんと同じように成長するPiTを育てていく……なんて言うと難しく思えてしまうかもしれないが、要は好きなように指示を与えながら成長を楽しめればそれでよし！　PiTと一緒に冒険に出てもいいし、放っておいて見てるだけでもOK、という実はかなりお気楽ゴクラクな育成ゲームなのだ。思わずマネしたくなっちゃうような面白いリアクションや、独特のPiT語で答える声など、付き合うほどに愛着が湧いてくる可愛いらしさには、もう太鼓判を押しちゃうぞ。デジタルペットとして、あなたのPSにもいかが？

ちなみに、タイトルの『森川君2号』とは開発者の森川幸人氏からとったもので、プレイヤーがPiTに名前を付ければタイトルも変わるぞ。



▲最初は、練習ステージで基本的なことを少しずつ教えていくのだ。



▲PiTが可愛いなと思ったら「よしよし」してあげよう。機嫌が悪いときにもグッド。

「ムービー」で説明してくれるぞ!!



◀開発者の森川さんがこんな形で出演しているのだ。

タイトル画面から「INFO」を選ぶと、ムームー星人が出演するムービーを見ることができる。ここでは森川氏が登場し、シュールでコミカルな解説とともにわかりやすくゲーム内容を説明してくれるのだ。ゲームを始める前にぜひ見よう！



ムームー星人友情出演!?

◀『ジャンピングフラッシュ！』ファンは必見！

良いこと悪いことを教えながら育てよう

ＰｉＴにとってプレイヤーは親同然。何をするにも意見を求めてくるので、アイコンでコミュニケーションをとろう。アイテムに対してのアクションが、「違う」と思ったらＮＯアイコン(⊗ボタン)、「正解」と思ったらＯＫアイコン(◎ボタン)で返事をしてあげると学習していくぞ。





●[illegible]
木を脅かしてもねぇ。ま、いいんだけど。



▶食べちゃった！
あ～あ、マズイだろうにウ○コ食べちゃったよ。



▶よせばいいのに
何も疲れてるときに頭に乗せなくても……。



▶ありやりや
危ないっと思う間もなく爆発&真っ黒焦げ！

パズル感覚で７つのワールドを探索！

このゲームには、ＰｉＴを学習させたり遊ばせたりする箱庭的なワールドが広がっている。しかも各ワールド内には、パズルのような仕掛けが用意されているステージもあるぞ。アイテムを手に入れたり先に進んだりするために、仕掛けの解き方をＰｉＴに教えてあげるのだ。





スイッチ
▼スイッチやレバーを作動させて通れるようにする、いわゆる頭を使った正攻法ですな。





飛び越える
▲自慢の脚力を生かし、飛び越えてクリア。何か障害物競技みたい。

壊す
▶通行に邪魔なものは、蹴ったり叩いたりして破壊！　ちょっと強引!?

飼育庭ワールドに落ちているアイテムを集めよう

「自分だけのＰｉＴを育てること」が目的のゲームゆえ、ゲームオーバーがない。だから何を目的とするかはプレイヤーの自由なのだ。ワールドに散らばっているお楽しみアイテムをコレクションしたり、Ｐ－ＺＯＮＥという力試しステージに挑んだりして好きに遊ぼう。

外装ディスク



▲[illegible]

BGM-CD



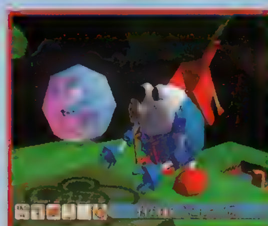
▲ＰｉＴの気分で変わる[illegible]BGM

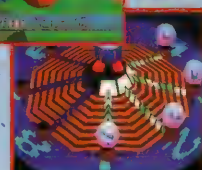
装備アイテム



▲[illegible]パーツが入ってます

●最大の目的はAIチップを集めること!!





それぞれのワールドに隠されている「AI CHIP」という部品を探して集めると、何かが起こるらしいのだが……。集めるかどうかも自由なのだ。

▲▶ＡＩチップは各ワールドに１つずつ。持ち帰ると、家のＡＩルームに保管されるぞ。

選べるPITのタイプは5つ

初期性格が違う５種類の中から、育てたいＰＩＴが選べるぞ。さらに、選んだＰｉＴによって、ＰｉＴの家の外観や内装まで変わってくるのだ。あなたならどれにする？

標準的なＰｉＴ。育てやすいので初めてのときにオススメ。家の外観もカラフルで可愛らしい。



元気いっぱいで活発な性格。行動力があるので乱暴者になる素質も十分!?　原色使いの家もステキ。



素直でおとなしく、言うことをよくきいてくれるＰｉＴ。家は地味だけど、１番落ち着けそう。



個性的でちょっと変わり者のタイプ。家の模様も花柄だし、何をしでかしてくれるのか楽しみだ。



感受性が高いＰｉＴ。真っ赤な家とは対照的に、少し臆病で慎重派。その分トラブルに強いかも。



どんなプレイヤーさんでも大丈夫

プレイヤー3人による育成手記

ＰｉＴの育て方もゲームの目的も人それぞれ。どんな遊び方をしてもＯＫという、これほど自由度の高いゲームも珍しいよね。編集部で３人の編集＆ライターがＰｉＴを育てたら、見事に三者三様な育て方になり、自由度の高さを肯定する結果になったのだ。最初の練習ステージまでは３人とも同じだったのだが、その後から完全にバラバラ。そこで、その経過を報告することにしよう。



▶３人とも練習ステージだけは、しっかりやっている。ま、基本だからね。



▶鉛筆のアイコンをクリックすると自習モードになるのだ。

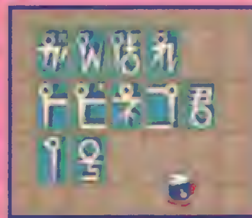


◀Ｐ-ｉ-Ｔ１人で挑むＰ-ＺＯＮＥは、ちゃんと育ててないと難しいぞ。



過保護タイプ

手とり足とり愛情たっぷり！



［選んだＰ-ｉ-Ｔ］



TYPE……#3
素直でおとなしい

●PON

ＰｉＴの１つ１つのアクションに狂喜乱舞してしまう私。ついには、ムリヤリ担当ライターの座まで奪ってしまった……。こんなに可愛いＰｉＴなんだから、育てる喜びを他の人にも教えてあげなくちゃだわ！

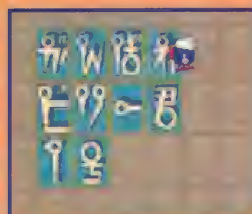
［お気に入りの外装］



◀ムービーを見たときから一目惚れした、全身緑の外装と脚がすオーズが大好き。私ってヘンに

気分屋タイプ

ときどきかまってあげる。ペット感覚



［選んだＰ-ｉ-Ｔ］



TYPE……#2
元気が良く活発

●オクトマンちょぷ

秋葉原にソフトを買いに行こうとしてるところをＰＯＮに拉致され、強制的に里親にされた本誌ライター。ときどき「あ、アキバが」とたわ言を叫ぶが、とりあえずマジメに育てた模様。ちなみに10時間後の秋葉原は早朝だった（笑）。

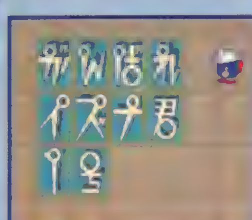
［お気に入りの外装］



◀[illegible]

放任タイプ

自由気ままにさせたい放題！



［選んだＰ-ｉ-Ｔ］



TYPE……#1
標準的で育てやすい

●IZUNA

時間がないんだよ俺。いいの？　ホントになにもしないよ。どんな子に育っても知らないよ。次に俺の体が空くの10時間後ぐらいだよ。え？　なにその「ちょうどいい」って。いちおうこのページの担当編集は俺なんですけど。

［お気に入りの外装］



◀何だかわからないサイケな感じが気に入ったんだな。ハッチワークっぽいところもイイです

ＰｉＴ育ては ママの気分

放っておくなんてとんでもない、最初から最後まで私が面倒見るわっ！　と始めたＰｉＴ育て。とりあえずキーウィを頭に乗せることを教えたら、すごく嬉しがってくれた。ピヨコやオタマジャクシまで頭に乗せるようになったけど、まぁ可愛いからいいや。教えた通りに覚えていくＰｉＴの成長ぶりを、「ウチの子は優秀だよん」と周りに自慢し、あきれられる……ちっ。



▲キーウィを頭に乗せて嬉しがるのは基本（笑）

動物愛護精神が 芽生える！

何の問題もなく進んでいたところ、ＰｉＴが初めて見る妙な生き物をひどく気に入ったらしく、持ち帰る行動を開始。「動物は置いて行きなさい、動物は」と言い聞かせても否定され、勝手に１人で同意している。初の反抗期に「あぁ、あんなに素直だったウチの子が……」状態。そのうち、ピヨコの卵まで持ち帰るのをやめなくなってしまった。あんまり個性がないと思っていたウチのＰｉＴだけど、実は動物好きだったのね。優しい子に育ったということで許そう。



▶[illegible]

そして、10時間後…

ワールド５までクリアし、ＡＩチップ５つに外部ディスク21枚と順調[illegible]持ち帰る癖もあ[illegible]調子で全ワールド制[illegible]２人で頑張ってこ[illegible]ヘンな曲をかけるのだけは勘弁して〜



初心を忘れぬのか それとも性格？

「練習ステージ」の必要最低限のこと以外は、気が向いたときに教えていたから、かなりヘンな行動をとるＰｉＴに育っちゃって、も〜大変でしたよ。一番ヘンだったのは、「練習ステージ」で〝エネルギーパックを出すと家に帰る〟という行動（しかも、家に帰ったら、また練習ステージに行って同じ行動を絶対２回は繰り返す）。最初は訂正しようと思ったんですけどね。それにしてもここまで何度も律儀に練習ステージに通うのを見ていると、聖地に礼拝する巡礼者のように思えてきたっすよ。だからこの行動に関しては、もう何も言わないことにしました。あとは〝鳥を頭に乗っける〟ことと〝P-ZONEの青キューブを押すと、家に帰る〟という行動。〝鳥〜〟のほうは、プレイに影響ないからＯＫなんだけど、〝P-ZONE〜〟のほうは、ＰｉＴまかせのステージのせいもあって、結局、P-ZONEは「ステージ３」までしか進めなかった（涙）。



▶[illegible]

熱心な信者は ホームシック症



▶[illegible]

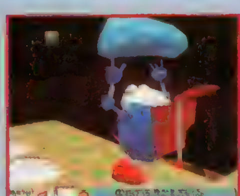
そして、10時間後…

いいかげんな教えにも関わらず〝ＡＩチップ[illegible]つ入手〟という、立派[illegible]に成長していた[illegible]となる２〜３時間[illegible]に行ってても、全然ＯＫだ[illegible]たんじゃないですか？



わんぱくでもいい 育てばそれでいい

とにかく時間がないんすよ。育ててくれって言われてもねぇ……。とりあえず練習ステージだけかまってあげて、後はひたすらＰｉＴの自由意志に任せます。ちょっと見てたら、なにやら同意してるしＯＫかな？　たぶん……。３時間後、ちょっとだけ暇ができたので様子を見てみる。おいおい、ちょっと変だぞ。ひたすら各ステージを爆進してる！　スイッチだけは押す（三つ子の魂百までか）ようだけど、疲れてるのに進むことないじゃん。ま、キミの意志だからな。あれ？　なんか気絶してるよ。しょうがないな、１度だけ手を出してやるか。それにしても手段を選ばないヤツだなぁ。いくらスイッチを押すのに邪魔だからって、前にある物を全部持ち帰ることないじゃん。そんなにウンコが嫌いなら触んなきゃいいのに（笑）。でも結構かわいく思えてきたな……って思ってるそばから再び爆進かい！　歩いてばっかいるから足の力がもう３だよ。こりゃダメですな。



▲嫌な物もとりあえず持ち帰り、目の前から消す



▲スイッチの前にある物は何でも持ち帰る

邪魔者蹴散らし ただいま爆走中！

そして、10時間後…

まったくと言っていいほどかまってないので、集めたＡＩチップは１[illegible]アイテムもガラクタば[illegible]なプレイをしてた[illegible]らませんな。ちなみに仕事はまだ終わってません（笑）。



レースにミニゲーム、RPGに パートナーイベントなど いろんな魅力がバリバリな ハチャメチャRCGの魅力を・・・



総まとめ!! だジェイ!

Zero4 Champ DooZy-J
ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ

1本のソフトでいろんなジャンルのゲームが楽しめるRCG『ゼロヨンチャンプ DooZy－J』。今回は、この“ビックリ箱”のように、なんでも入った『ゼロヨン』の魅力をあますことなく徹底的に検証していくぞ！ きっとキミも、その魅力の数々を知った瞬間に『ゼロヨン』をプレイしたい衝動に駆られること間違いナシ。絶対ソンはさせねーゼ!!

Zero4Champ DooZy-J
ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ

ジャンル	RCG	価格	¥6,800
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	5月下旬予定		

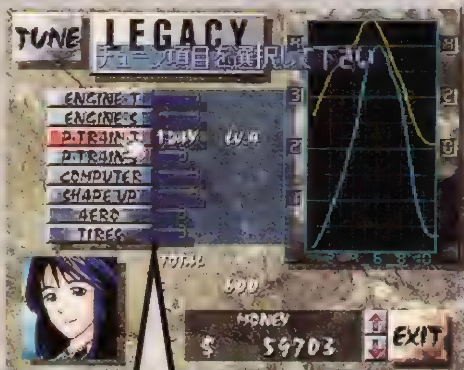
『ゼロヨン』的魅力…その1

RACE レース



愛車をバリバリにチューンナップして、ライバルたちをブッちぎれ!!

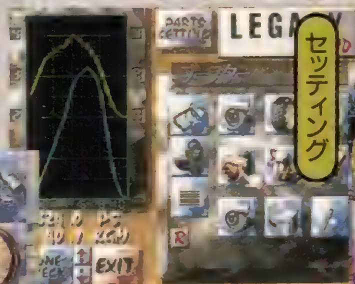
全米各地で開かれるレースに勝ち続け、2年に1度ニューヨークで開催される「全米チャンピオン大会」で優勝することがゲームの目的。街中や砂漠、海岸や高層ビルの屋上など、さまざまな場所が舞台になるゼロヨンレースは、その場所の特性にあったチューニングが勝利のカギになるぞ。



▶これがチューニング画面。チューニング項目を選択したら、あとはパートナーの"腕"しだい…。



▼パーツショップに売っているパーツは、各都市によって異なっている。必ず、すべての店をチェックしよう。



▲青と黄で表された「エンジン曲線」の変化を参考にして、ベストなパーツをセッティングするのだ。



▼セッティングしたパーツによって、走りがどう変わったのかを確認。何度もテストしてみよう。

めざせ全米No.1!



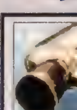
▲レースは勝ち抜き戦の1発勝負。集中力が重要だ!

大解剖!これが《チューニング》項目だ!!

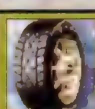
■ENGINE・T [エンジントルク]低回転域の速度が上昇。スタートダッシュを良くする。	■COMPUTER [コンピュータ全体的電子系統の調整で全体的なパワーアップを図る。
■ENGINE・S [エンジンスピード]高回転域の速度が上昇。レース後半の加速をアップ。	■SHAPE UP [シェイプアップ]車体を軽量化して、エンジンパワーの効率を良くする。
■P・TRAIN・T [パワートレイントルク]エンジンの低回転域の加速度をアップする。	■AERO [エアロ]走行時に生じる空気抵抗を軽減させて、車体を安定させる。
■P・TRAIN・S [パワートレインスピード]エンジンの高回転域の加速度をアップする。	■TIRES [タイヤ]足まわりを強化して、グリップ力(路面との密着度)を上げる。

CHECK! パーツ類も超豊富!なんと全33種類を用意!!

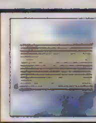
今作は、搭載可能なパーツが、10項目・全33種類にまで増加し、さらに本格的なセッティングができるようになっている。レース時のキミの操作方法にあったパーツも必ずあるハズだ。その特長や性能もさまざまなパーツの数々を、項目別に紹介していくぞ。



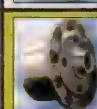
マフラー
排気効率をアップさせ、エンジンパワーのロスを抑える。このパーツのド迫力の排気音がレースの興奮を高める。



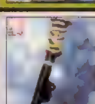
タイヤ
ウェットやドライなど、その時の路面状態にあったものを選択し装着する。グリップ力アップの基本中の基本。



インタークーラー
空冷効果により、エンジンの過熱を抑える。このパーツを装着しないと、ブースターの真の効果は得られない。



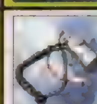
LSD
タイヤの左右の回転バランスをとって直進性を向上させる。同時にグリップ力を高める効果もある。



サスペンション
車体が受ける振動を抑え、走りの安定性を向上させるパーツ。スピードの伸びに影響してくる。



ピストン
エンジン効率を高めるパーツ。ロータリーエンジンの「RX－7」には、専用のパーツローターがある。



ラインロック
タイヤをスタート直前までホイルスピンさせて温めるパーツ。タイヤが温められると、グリップ力が向上する。



ミッション
シフト操作の変更パーツ。シフト数の多い細かなミッションほど、ロスの少ないギアチェンジが可能となる。



ブースター
スーパーチャージャーやターボなどの加給機のことをいう。エンジンの回転を補助し、加速度をアップさせる。



クラッチ
シフトチェンジ時のタイムラグを抑えるパーツ。シフト操作をボタン式に変更するエアシフターなどがある。

『ゼロヨン』的魅力…その2

MINIGAME ミニゲーム & RPG ロールプレイングゲーム



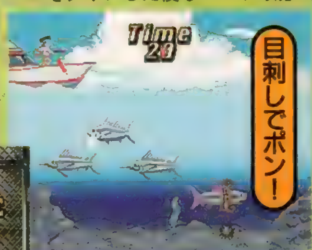


今回も楽しいゲームがもりだくさん!!

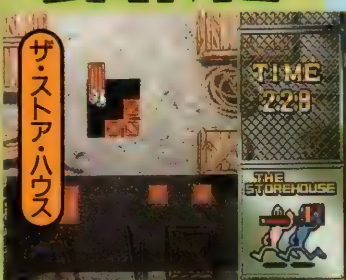
「目刺しでポン！」をはじめとするコミカルなＡＣＴから頭を使うパズルまで、バラエティ豊かに用意されたミニゲームと、豊富な魔法や複雑なダンジョン、転職システムなど、本格的なつくりで大幅にスケールアップしたＲＰＧは、もはや「ゼロヨン」にはなくてはならない存在。これらすべてが、バイトやイベントとしてストーリー中に入ってるんだから、レースそっちのけでハマっちゃうのは当然!!

MINI GAME

プレイすれば、お金がもらえる「日雇いバイト」のミニゲームは、本編のゲームをクリアした後もプレイ可能だ。



◀スタート時のサンフランシスコで、さっそくプレイできるぞ。



▲規定時間内に荷物を指定の場所に移動させるパズル。これもアルバイトなのだ。



▶ジャンジャン勝ちまくって、新車や性能のいいパーツなどを買う資金にしよう。

RPG

ＲＰＧはアルバイトとしてプレイできる〝ゴーストブレイカーズ〟と〝インディアの秘宝〟、デートイベントである〝摩天楼に響く銃声〟といった計３本が用意されている!!



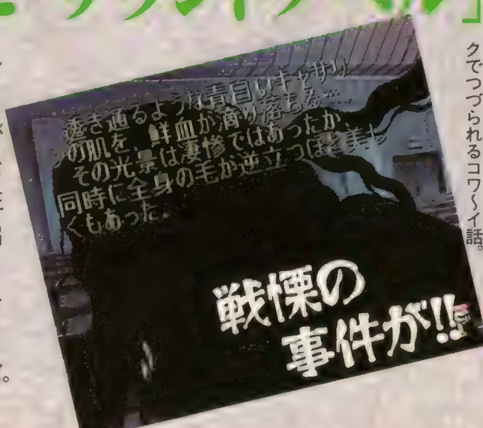
▲挿入されている３本のＲＰＧのダンジョンは、いずれも上からの見下ろしタイプだ。パズル要素も含んだ、やや難解なつくりになっているぞ。



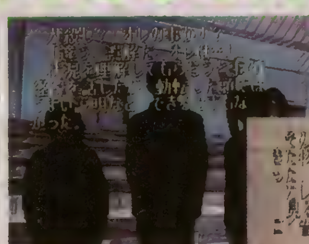
▲強力な魔法や豊富なアイテムを駆使して、行く手に立ちふさがるさまざまな敵を倒すのだ！

CHECK! さらに「サウンドノベル」まであるのだ!!

ゲームの後半で訪れるボストンの「マサチュー工科大学」ではイベントとして、サウンドノベルがプレイできるぞ!! 知り合いになった女子大生キャサリンの学生証を拾った主人公。それを彼女に届けるために大学の校舎に入るが、待っていたのは、彼女の死体だけだった…。サスペンスドラマのようなストーリーが展開されるのだ。

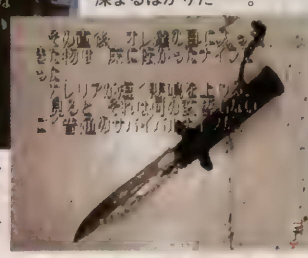


◀悲鳴を聞いて教室に入ってみると、そこにはキャサリンの死体が!! 美麗なグラフィックでつづられるコワ〜イ話。



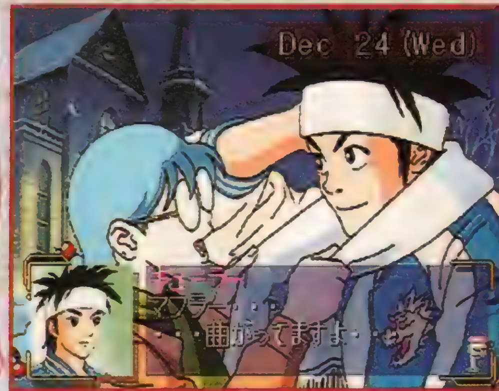
▲大ピンチ！ 殺人現場にいたために、後から駆けつけた学生に犯人だと思われる主人公。誤解は解けるのか？

▼犯人はこのナイフを使ってキャサリンを殺したのか？ 犯人の目的はいったい？ 謎は深まるばかりだ……。



『ゼロヨン』的魅力…その3

PARTNER パートナー



パートナーといい関係を築くとイイことがいっぱいなのだ♥

全米大陸を横断していく途中の各都市には、たくさんのデートスポットが用意されているぞ。さらに〝独立記念日〟や〝クリスマス〟といった特定の日には、ムフフなスペシャルイベントが発生するのだ。また、エンディングもパートナーとの親密さによってさまざまに変化するぞ。とくに、ラブラブなエンディングは必見モノなのだ！





▲〝いい関係〟になれば、表情はいつも笑顔。だが、悪くなると〝しかめっ面〟になってしまうことも。

イベントも多数用意！



▲7月4日の〝独立記念日〟に発生するウェンディのスペシャルイベントは、彼女の意外な一面を知ることができる貴重なものらしい。いったい？



▶キューラーとのデートでは、彼女がそのブ厚いメガネをとるという、ちょっぴりドキッとするイベントが発生することも。彼女の素顔は……？

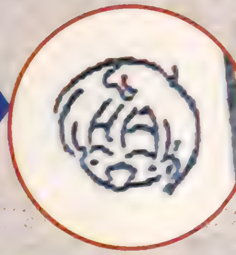


▲エレミーとの「クリスマス」イベント。こんなかわいいパートナーと一緒にクリスマスを過ごせるなんて……。ほかのパートナーでも試しましょう。

CHECK! 愛情値の変化によって発生するイベントも！

「愛情値」とは、パートナーが主人公に対して持っている感情パラメータのこと。この値が変化すると、特定の場所でイベントが発生するようになっているのだ。イベントは、各パートナーごとにたくさん用意されているから、パラメータが変化したら、いろんな場所に行ってみよう。きっと思いがけないイベントが発生するぞ！





▲パラメータは、パートナーのステータス画面の右下にあるイラストの表情で表されるのだ。こまめにチェックしよう。

▲このように、パートナーのグラフィックが笑顔になれば、イベント発生の可能性が高くなるぞ。



▲これは「愛情値」が低い場合にのみ発生する特殊なイベント。プレゼントをたくさん買わされて、愛情値を強制的にアップさせられちゃうってワケ。男はツライよ…。

今、青き閃光が瞬く……



BRIC 青の騎士ベルゼルガ物語™

装甲騎兵ボトムズ外伝
青の騎士ベルゼルガ物語

ジャンル	ATカスタマイズACT	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 対戦ケーブル、アナログジョイスティック
発売日	夏予定		

ゲームショウで人気を博した『青の騎士ベルゼルガ』。今回はこのゲームに登場することが明らかになったパイロットや、ATのカスタマイズについて大紹介するぞ！



青の騎士 **ケイン・マクドガル**

『青の騎士』に登場する2人を紹介!!

この『青の騎士』には、小説でも活躍した個性豊かな名パイロットたちが多数登場する。その中でも話の中心人物となる2人を紹介しよう。

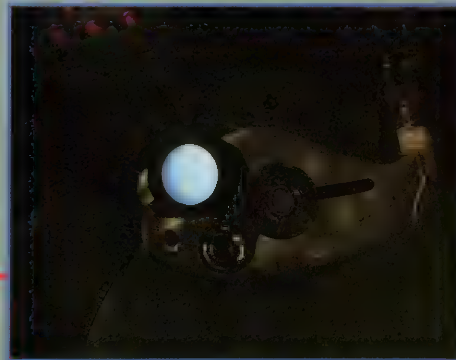
まずは、ケイン・マクドガル。彼はクエント人専用と言われるAT〝ベルゼルガ〟を操り、「青の騎士」と呼ばれる。もう1人のロニー・シャトレは、バララント軍歌をテーマソングにして〝ファッティ〟を操るバトリング界の人気者。彼女は、ケインに好意をよせているが、2人の行く末は…。



ファニーデビル **ロニー・シャトレ**

ATカスタマイズ(改造)

このゲームの最大の特徴であり、最大の楽しみがＡＴのカスタマイズ(改造)。各種装備からパーツごとの色まで、自分で好きなようにカスタマイズ可能！　機体の出力と重量の関係や、自分の戦法と装備武器の関係など、いろいろな要素を考えて自分だけのＡＴを造り上げよう。造り上げたＡＴはもちろんセーブできる。２Ｐ対戦バトルで使用して、競い合わせよう。





右肩装備　各種ミサイルランチャーなどを装備可能。あるいは軽量化のために未装備も。

胸部パーツ　装甲強化のために追加ボディの装備を選べる。ただし、機動力のダウンは必至。

右手装備火器類　ヘビーマシンガン、ソリッドシューターなど、強力な火器は右腕に装備する。威力の大きさか、命中率か、キミはどうする？

右腕パーツ　右腕にあらかじめ装備されるガトリングガン（この場合火器は持てない）などを装備できる。または防御用に追加装甲アームも。

背面装備　長時間の行動を可能にするためのバックパックを装備する。種類はいろいろ。

頭部パーツ　標準型の各種スコープや、ガードつきのバージョンまで、頭部を飾るパーツを選択可能。

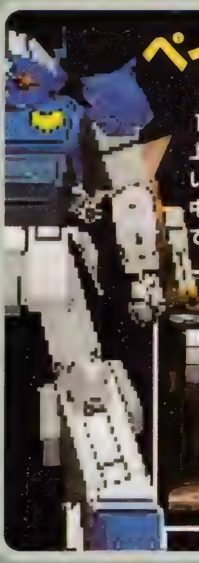
左肩装備　こちら側の肩にもミサイルポッドを装備可能。火力重視のために装備する？

左手装備火器類　こちら側にも火器の装備は可能。ただ、やはりパイルバンカーを装備する（全ＡＴ装備可）のが通？

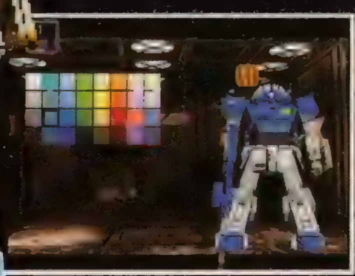
左腕パーツ　腕の強化のために、装甲アーマーを装備可能。接近戦に備えるのがいいかも。

脚部装備　ジェットローラーダッシュを装備して超高速移動が可能に。追加装甲も選べる。

ペインティング



自分専用のＡＴを作る時の楽しみの１つとも言えるのがペインティング。上で紹介した各パーツの他にも、いろいろと細かいパーツごとに、数十色の中から自由に選んでＡＴを彩ることができるようになっている。



ＡＴ内部パーツ



ＡＴの内部パーツで最も重要なものが、マッスルシリンダー（筋肉のような部品）とポリマーリンゲル液（血液のようなもの)。この２つがＡＴの出力を決定する。また、ターボは瞬間的な能力上昇を、CPUは機体制御を司り、各パーツともに十数種類から選択可能。

- ●マッスルシリンダー
- ●ポリマーリンゲル液
- ●ターボユニット
- ●CPUユニット

GIまっ盛り！
気になる『ダビスタ』



常に新境地を切り拓く ダービー

『ダビスタ』の新仕様が

グラフィックも一新



▲レースタイトル画面など細かい部分でグラフィックがすべて一新された

優勝画面はアルバム風になった



▲アルバム風ということは、GI以外の重勝も記録が残せたりして…。

ダート路線が整備され、広がる世界への夢

'97年から新GIフェブラリーS（ダート1600m）が2月に組み込まれたことで、全GI奪取という『ダビスタ』の当面の目的はさらに難しくなった。ここから、ドバイワールドCという流れができればダート路線が完全に定着しそうだが…。ホクトベガの無念を晴らしたいというファンも多いはずだ。

たとえばこんな路線が

平安S（GⅠ） → ガーネットS（GⅠ） → フェブラリーS（GⅠ） … → ドバイワールドC？

'97年の実際のプログラムを見ると、2月16日のフェブラリーステークスに向けてのステップレースは、1月6日の平安S（中5週）と1月12日のガーネットS（中4週）という位置づけだった。このローテーションの取り方は、「ダビスタ」でも当然、再現されると予測される。また、そこから、海外の国際レース「ドバイワールドC」（'97年は4月2日）という流れが組まれれば、凱旋門賞とは違う、ダートでの世界への流れが、初めて「ダビスタ」に生まれるのだ。



タフさとパワーがダート制覇への鍵

◀砂煙が巻き起こり脚元が霞みかかっているところに注目。

く競馬SLGの大本命

天皇賞を目前に控えたこの時期、5月30日発走予定だった「ダビスタ」は、まだ完調でないという理由で一時発走を見送り、夏に向けての再スタートを切った。本命は必ず完全な状態で夏に走る。

ースタリオン

徐々にわかってきた!!

ダービースタリオン

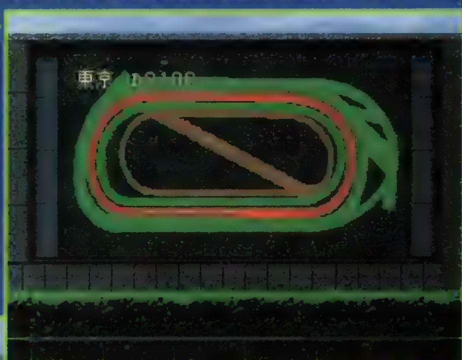
ジャンル	競馬SLG	価格	¥6,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

ターフビジョンに新機能が追加されさらなる臨場感が…

『96』までは、着順表示板にすぎなかったターフビジョンが、今作では新たな役割を担うようになる。一度でも競馬場に足を運んだことのある人ならピンとくるはずだが、実際の競馬場よろしく、コース紹介やリプレイが映されるようになった。また、新たに写真判定などの演出も加わった。



▲スタート地点からゴールまで矢印がコースをたどっていく。本物さながら。





▲そして、コースの全体像が映し出されるのだ。◀リプレイシーンでは緊張の写真判定もある。

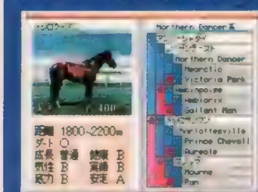
現在までにわかっている『ダビスタ』3つの真実

PS版は基本的に「96」と変わらないとうそぶいていた時代が懐かしいほど、PS版には新要素が盛り込まれている。そのへんはさすがツボを押さえてある。

1 コーナーに新視点が生まれた

勝負どころのコーナーでは斜め見下ろし視点になった。騎手の思考ルーチンにも手が加えられ、迫力の駆け引きが展開。





2 血統表示が5代前までに

血統に始まり血統に終わるという「ダビスタ」。5世代前の血統表示は、新たな配合理論の誕生を意味する。

3 勝負服のデザインが可能に

自分のお気に入りの馬に、お気に入りの勝負服を着せた騎手を乗せる。夢はますます膨らんでいくのだ。



競走馬育成シミュレーション
ダービースタリオン
DERBY STALLION

あの『ストリートファイター』がポリゴンで登場！



ポリゴンとなって
質感を増したキャラたちが、
秒間60フレームでなめらかに動く！
さらに臨場感のアップした「ストリートファイター」ワールドが展開されるぞ!!



このPS版は、『ストEX　plus』の移植。だから、『ストEX』では隠れキャラ扱いだったアレン、ブレア、ダラン、アレンに加え、ボスキャラのベガ、豪鬼、ガルダも最初から使うことができるのだ。

生まれ変わった戦士たちに注目だ!!







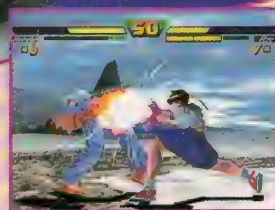
アーケードで好評稼働中の格闘ACT『ストリートファイターEX　plus』が、待望のPS移植決定！　しかも、アーケード版には登場しなかったキャラも参戦し、PS版では、ひと味違った熱い戦いが展開される！　新たな次元を切り拓いたファイターたちの戦いに、期待は高まる!!

『ストリートファイターEX plus』とは？

カプコンの格闘ACTの伝統的タイトル、『ストリートファイター』シリーズの流れを汲む格闘ACT。最大の特徴は、キャラが3Dポリゴンで描かれているところ。また、シリーズで初めて必殺技（スーパーコンボも含む）を、さらにスーパーコンボでキャンセルできるという、スーパーキャンセルシステムを採用。これにより、連続技を組み立てる楽しさがアップしている。

あの2人の格闘家が『EX』バトルに参戦!!









ダルシム







『ストリートファイターII』シリーズ、『ストリートファイターZERO2』で登場の、ヨガの奥義を駆使して戦う戦士。秒間60フレームで伸び縮みする手足には、圧倒されること間違いなし!! 炎を吹きまくるヨガインフェルノが、どう再現されるか楽しみ。

さくら

『ストリートファイターZERO2』で登場した、とにかく元気な女子高生。彼女の登場を待ち望んでいたファンも多いハズ。技の内容は、彼女のあこがれの存在であるリュウに非常に似通っているぞ。画面狭しと動き回る彼女の勇姿に、乞うご期待！

ストリートファイターEX plusα

ジャンル	対戦ACT	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	未定		2P対戦可

ストリートファイターEX plusα

イーエックスプラスアルファ

ARMORED CORE

アーマード・コア





『キングスフィールド』シリーズでお馴染みのフロム・ソフトウェアから登場する期待の3D・ACT『アーマード・コア』。今回は最新画面写真と共に、ゲームのメインとなるミッションと、メカメイキングの1つエンブレムエディターについてバッチリ紹介していくぞ！

自分だけの最強メカをつくりあげろ！メカメイキングも楽しい3DメカACT



▲ミッションの途中で、通信が入ることがある。重要かつ急を要する場合もあるので、しっかりと耳を傾けよう。



▶パーツの種類も実に豊富。写真のようなタンクタイプのレッグパーツも用意されている。

「大崩壊」と呼ばれる戦争後の荒廃した世界。幼い頃、レイヴンによって家族を失った主人公は、ある目的のために資金を必要とし、自らが憎むレイヴンとなった。この時代、個人の能力が評価され、富と名声を得られるのはレイヴンだけだったのだ。主人公はACを駆り、果てしなき戦場へと一歩を踏みだした……。『アーマード・コア』は、自分で作ったオリジナルメカ（AC）で、ミッションをクリアしていく3D・ACTだ。ACは、ボディや武器などのパーツを組み替えることで、ミッションにあったセッティングにすることも、自分の好みのセッティングにすることも自由自在！　もちろん、カラーリングも設定することができ、自分だけのオリジナルACを作れるのだ。メインとなる3D・ACTも、スピード感&迫力ともにバツグンだぞ！

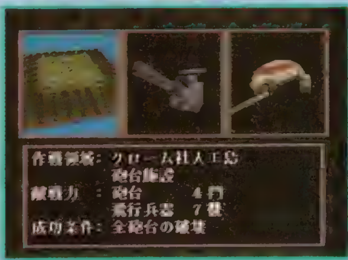
傭兵マニュアル アーマード・コア 用語辞典〈1〉

MT MTとはマッスル・トレーサーの略で、以前から使用されていた汎用ロボットの総称。パーツの交換などの組み替えは出来ない設計になっている。

AC ACとはアーマード・コアの略。胸部パーツ（コア）を基本として各部パーツの交換が容易に行えるロボット（CORED MT）の中で、戦闘用のモノの総称。

レイヴン レイヴンとはレイヴンズ・ネスト（レイヴンの親組織）に所属し、その依頼紹介に基づき、合法／非合法の様々な任務を実行する傭兵たちのこと。各レイヴンは自分専用のACを必ず所持している。

MISSION ミッション 敵を倒すことだけが任務のすべてではない



▲ミッションの選択画面。作戦エリアのマップや敵の種類、成功報酬などが表示されるので、自分のレベルにあったものを選ぼう。

▶実際のミッションは、バッククォータービュー視点での3D・ACTになる。

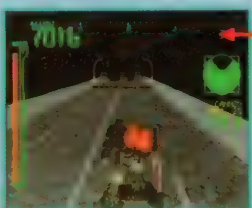
依頼されるミッション総数は数十件におよび、その中からいくつかがリストアップされ、自分の受けたいものを選ぶようになっている。それぞれ目的としていることが違い、戦うだけではクリアできないものも用意されている。例えば、地下秘密工場の破壊のため、味方に先行して地下工場の入口を時間内に見つけるものや、列車がエリア外に出るまで守り抜くものなど多岐に渡っているぞ！





輸送トラック救護

新型の毒ガス兵器を積んだ輸送トラックが、ナッソトンネルにて通信を絶ったままになっている。大至急、現場に向かいトラックの捜索、及び救護に向かって欲しい。



橋上反抗組織排除

アヴァロン・バレー開拓地で働いている作業員が労働条件の改善を訴え「ドーン・ブリッジ」を占拠してしまった。彼らが橋上に築いたバリケードにより、交通路が完全に遮断されているので、これを強制的に排除して欲しい。

テロ鎮圧

市街地にテロリストと思われるMT数機が出現。無差別破壊行為の後に逃走。現場に急行したガードにより、1機を立体駐車場に追い込んだ。大至急、現場に向かい市民の車を壊さずテロリストを排除せよ。



これが"エンブレム"エディターだ

このゲームにはエンブレムを作成できる「エンブレムエディター」が用意されている。エディターツールは6種類用意され、カラーもRGBで自由に調節できるかなり本格的な作り。きっと自分の思い通りのエンブレムが作れるぞ。もちろん、でき上がったエンブレムは、自分のACに張り付けることが可能。張り付ける位置は、自由に決定できないが、それでも自分のACに愛着が湧くこと間違いなし！





▲カラーは16色まで使用できる。

◀こんな格好いいエンブレムも作れてしまうのだ。



戦場を駆け抜ける鋼鉄の旋風!!

ARMORED CORE
アーマード・コア

ジャンル	3D・ACT	価格	¥5.800
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 通信ケーブル対応
発売日	7月予定		

攻殻機動隊



思考型戦車を乗りこなせ！

ゲーム内でキミが乗ることになるフチコマ(思考型戦車)は、コミックでもおなじみなように非常にトリッキーな動きが特徴。代表的なのが張りつき移動だが、これはもちろんゲームでも完全再現されているぞ。フチコマは移動した先に障害物があっても、90度以上の角度があれば重力に関係なく張りついて移動できるのだ。これを生かし、12のミッションをクリアしていこう。





▲◀張りつくことによって上空の敵を攻撃したり、攻撃を避けたりできるぞ。

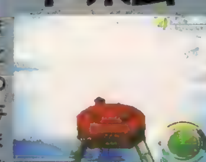
3種類の武器を使い分けろ！

●バルカン



フチコマの主力兵器ともいえるのがこのバルカン。1トリガーで弾を5連射する。残弾制限がないので、撃ちまくれるのだ。

●グレネードボム



射出後、一定距離または障害物に当たると爆発し、周囲一帯の敵に大ダメージを与える。最大3発までストック可能。

●ロックオンミサイル

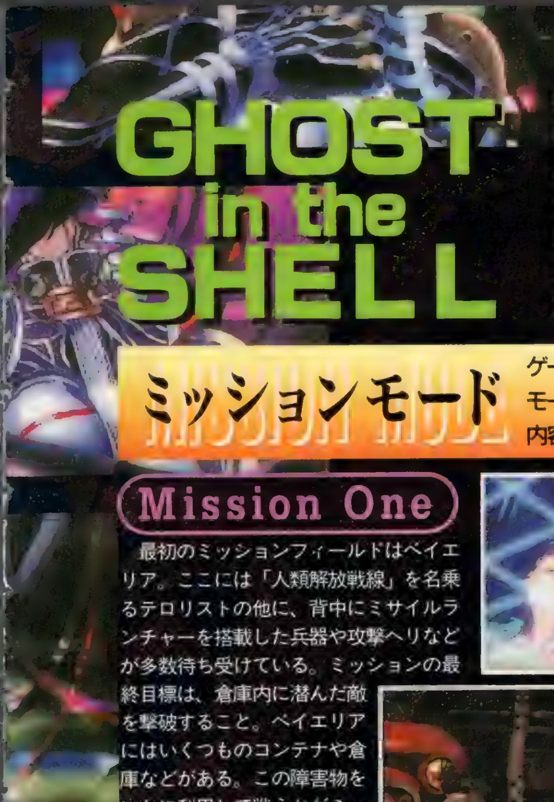


ショットボタンを押し続けることで、画面下に表示されたロックオンゲージが点灯。そして、点灯した数(最大6発)のぶんだけ敵をロックオンして攻撃するという頼もしい兵器だ。

下のゲージに注目!!

攻殻機動隊
GHOST in the SHELL

シャンル	3D・ACT・STG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	夏予定		



GHOST in the SHELL

期待の3D·ACT·STGの『攻殻機動隊』の全貌がだんだん明らかになってきた。今回は、ゲームショウでも話題を独占した、美しいオープニングアニメを背景に見せつつ、ゲーム内容とミッションの一部を紹介しよう。



ミッションモード MISSION MODE

ゲームの主体ともなるのがこのミッションモード。荒巻が説明してくれるミッション内容をよく聞いて、忠実に任務を遂行せよ！

Mission One

最初のミッションフィールドはベイエリア。ここには「人類解放戦線」を名乗るテロリストの他に、背中にミサイルランチャーを搭載した兵器や攻撃ヘリなどが多数待ち受けている。ミッションの最終目標は、倉庫内に潜んだ敵を撃破すること。ベイエリアにはいくつものコンテナや倉庫などがある。この障害物をいかに利用して戦うかがミッションクリアの1つのポイントとなりそうだ。





◀▲ミッションの説明はアニメーションで行われる。トグサやバトーなど、おなじみのキャラも登場するぞ。



▲船内に入ることはできないが、近くに設置されたクレーンなどはジャンプで上ることもできる。



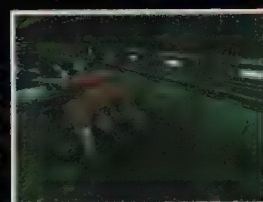
▼最終目的の倉庫に入るためには、こいつを4機撃破しなければならない。



▲倉庫内でキミを待ち受けているのは、光学迷彩機能を搭載した戦車。回転しながら、強力なビームを発射してくる。

Mission Two

ミッション2は、ミッション1で逃走した幹部の1人を追うことになる。逃走した場所は、画面右下に表示されたレーダーをよく見て行動しないと迷ってしまう、まるで迷路のような下水道だ。草薙少佐とバトーは本流から、トグサとプレイヤーは支流から敵を追いつめていく作戦が展開される。下水道内は天井があるので、フチコマの張りつく機能を駆使して戦うことになる。



▲下水道の水は流れているので、フチコマが水の中に入ってしまうと流されてしまうぞ。この辺の演出も細かいのだ。



▲光が差し込まないような場所もあるが、フチコマには暗視カメラも搭載されているので大丈夫。



▶このミッションでも、最後の敵はレーザーを撃ってくる。威力絶大なので注意せよ!!



トレーニングモード TRAINING MODE

多くの実戦もいいが、フチコマを上手く乗りこなしたいのならば、このトレーニングモードで腕を磨くのが一番!!

設定された時間内に、フィールド内に設置されたマンターゲットや障害物などを撃破していくトレーニングモード。キミの腕前によって、AからEのランクで評価してくれるぞ。ターゲット撃破の命中率も問われるので、なかなかシビアなモードだ。ゲーム終了後には、ランクによっていろいろなアニメーションも見られるぞ。



◀トレーニングが終了すると、このように結果が一目瞭然でわかる表が出てくるぞ。

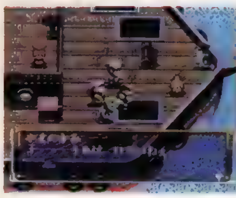
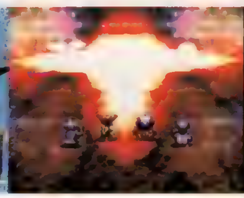


◀マンターゲットの中には移動するタイプもある。慎重かつすばやく攻撃しよう。

◀▼トレーニングの結果があまりに悪いと、草薙少佐のあきれ顔が……。トホホ。



広大なマップ、あっと驚くイベント、
多彩なシステム、親切簡単なコマンド、
全部まるごと面白い!
超本格大型
ロールプレイング
ゲーム!!


演出：雨宮 慶太
音楽：後藤 次利



エンディングテーマ：椎名へきる

◆ジャンル:RPG ◆4月25日発売予定 ◆標準価格:¥6.800(税抜) ◆SLPS 00346 ◆製作・開発:東映ビデオ／東映東京撮影所／東北新社 ◆音楽制作:ソニー・ミュージックエンタテインメント
◆発売:東映ビデオ(株)/(株)東北新社 ◆©1995 東映ビデオ/東北新社 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

2大プレゼントキャンペーン

第1弾	「愛犬パル」プレゼント・キャンペーン	「PAL-神犬伝説-」をお買い上げのお客様の中から、抽選で10週連続合計500名様にかわいいパルのぬいぐるみをプレゼント!
第2弾	「カントクからの贈り物」キャンペーン	ゲーム内に隠されたイベントをクリアして、雨宮慶太監督が演出したPALオリジナル・ビデオを当てよう!

椎名へきるが歌う PAL－神犬伝説－ エンディングテーマ「星空のシャワー」CDシングル絶賛発売中!! ¥1,000(税込) SRDL4162
PAL－神犬伝説－ イメージアルバムCD絶賛発売中!! ¥2.800(税込)SRCL3597
発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント

TOHOKUSHINSHA
東映ビデオ株式会社

◆発売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527 ◆東北新社のホームページ http //www.tfc.co.jp/hiroba



PlayStation
TM
君の町から始まる100時間冒険(ドラマ)。
お待たせしました。
4/25
堂々の
発売!!
PAL
［神犬伝説］


PlayStation
認識票が
兵士の証(あかし)だ
HARVEY WINSTON
WHITE SURGE
COMMANDER
BLOOD TYPE
シミュレーションRPG フェーダ2
～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～
FEDA 2
WHITE SURGE the PLATOON
4・18 戦闘開始!! 標準小売価格: 5.800円(税別)
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ホワイト=サージ部隊メンバー



殺戮、破壊、略奪、誘拐、
何でもやるぜ
オレたちゃプロだからな

硝煙と爆風の嵐を
くぐり抜けたヤツだけが
ようやく一人前の兵士となる

戦闘RPG決定版
FEDA2 いよいよ登場



BATTLE FIELD



BATTLE ANIMATION



EVENT ANIMATION



OPENING MOVIE



ホワイト=サージメンバーの証
認識票をやるぜ!!

ダブル
W キャンペーン
FEDA2 発売記念

PRESENT 1 ハンドメイド認識票プレゼント

「フェーダ2」の中に入っているハガキでご応募いただいた方の中から抽選で2,000名の方にステンレス製ハンドメイド認識票をプレゼント!! ホワイト=サージ正式メンバーの証としてあなたの名前、隊員ナンバー、血液型が刻印されます。

PRESENT 2 オリジナルグッズプレゼント

全国プレイステーション販売店でご購入いただいた全ての方に「フェーダ2」オリジナル大型ポスターをプレゼント。また先着20,000名の方に「FEDA2」ロゴ入りメモパッドを合わせてプレゼント!!

＊デザインが多少変更される場合があります



メモパッド



オリジナルポスター


"PS"マーク及び"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
解き明かされる『血』の封印
5月下旬発売予定
価格6,800円(税別)
アークの必殺攻撃！！
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
おまえたち二人の仲
の良さを知らないや
つは村にいないぞ」
いよいよ頂点の興奮を謳歌する時が来た！
18分にわたるアニメーションムービー
そして、全編に展開されるリアルな会話。
そのすべてを豪華キャスティングで綴る超大作。
いま、新たなる伝説が、あなたの運命を変えようとしている。
キャスティング
金丸 淳一　川村 万梨阿
こおろぎさとみ　池田 秀一
青野 武　大塚 明夫
塩沢 兼人　千葉 繁
速水 奨　佐久間 レイ
関 俊彦　椎名 へきる
ナレーション
永井 一郎　(総勢25名)
企画・開発・販売　株式会社 テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

電撃ＰＳはＲＰＧの味方です



GO GO RPG SPECIAL

電撃RPG宣言

FFタクティクス
サガフロンティア
FFVII
アランドラ
テイルズ オブ デスティニー
ブレスオブファイアIII
フロントミッションオルタナティヴ
アルナムの牙
マリーのアトリエ
タクティクスオウガ
幻想水滸伝II
ＲＰＧカタログ

『FFT』6月発売決定記念
総力特集 第7弾

ベオルブ家

その大いなる一家

これまでにも度々触れたように、ゲームの主人公であるラムザの家柄は、イヴァリース王国でも屈指の名門である。父は王国最強との呼び名も高い、北天騎士団の元団長にして、騎士としての最高位"天騎士"の称号を持つバルバネス。彼の勇名は国内はもとより、近隣の国々にまで鳴り響いた。中でも、五十年戦争の相手国であるオルダリーアの兵士たちにとっては、バルバネスの名は未だに恐怖の対象として語られるらしい。だが、そんな最強の騎士も病にだけは勝てなかった。戦争終結直後、死の病に伏したバルバネスは、ラムザにこう言い残した。「おまえはおまえの信じる道を歩むのだ……」と。心に迷いが生じたとき、ラムザは父の言葉を思い出す。父にはラムザが歩む苦難の道が見えたのだろうか……?





主人公
ラムザ・ベオルブ

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [1]

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー タクティ

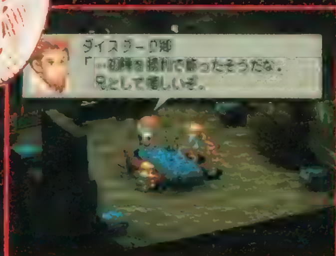
有能なるラムザの2人の兄！

ラムザの2人の兄も、名門の名に恥じない働きを見せている。ラムザとは腹違いということもあり、齢もかなり離れている兄たちは、ラムザが騎士見習いとなったときには、すでに国家の中枢に関わる要職に就いていた。かたや有能な軍師、そしてもう1人は勇猛果敢な騎士団長。父の死後も、ラムザはこの2人の頼もしい兄たちの庇護の下で、何不自由なく育ってきた。

だが、幼いころから優秀過ぎる2人の兄に比較されてきた彼にとって、尊敬する兄たちはコンプレックスの対象でもあった。このコンプレックスを克服し、ラムザが一人前の騎士になるときはいつなのか？



長兄 ダイスダーグ・ベオルブ



亡き父の遺言に従い、北天騎士団の団長の座を弟に譲り、自分は幼馴染みでもある主君“白獅子”ラーグ公の軍師となった。ラーグ公の信望厚き腹心であり、優れた魔法剣士でもある。

次兄 ザルバッグ・ベオルブ



北天騎士団団長にして、聖騎士の称号を持つ騎士。五十年戦争での勇猛果敢な戦いぶりから、亡き国王デナムンダⅣ世に“イヴァリースの軍神はガリオンヌにあり!!”とまで絶賛された常勝無敗の武人である。ラムザとは11歳違い。





TACTICS™

ティクス

主人公ラムザを取り巻く環境と、獅子戦争の背景。今回は、徐々に見え始めたストーリーの核心を鋭く追求!! さらに百科大全では、システムの詳細をわかりやすく解説するぞ!!

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	¥6,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月13日		

歴史 HISTORY

獅子戦争とディリータ王、史実の中に真実を求めて……

『FFT』の物語は、過去の歴史を振り返る形で展開する。ディリータが英雄となるのは歴史的事実なのだが、はたして真実とは？ 後世の史家アラズラムの語りとともに物語は幕を開ける……。



私はイヴァリースの中世史を研究しているアラズラムと申す者

貴君は獅子戦争をご存じかな?

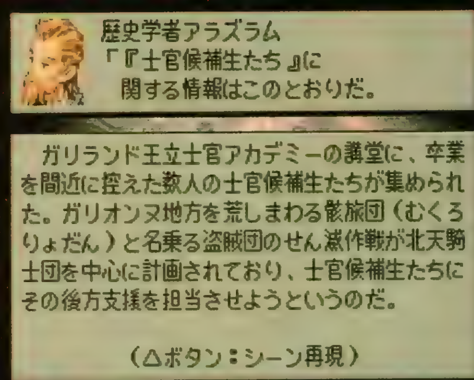
かってイヴァリースを二分して争われた後継者争いは、
一人の無名の若者、ディリータという名の若き英雄の登場によって
幕を閉じたとされている……

アラズラム・J・D

獅子戦争の真実に迫るためには、まずその背景に何があったかを知ることが重要だ。中でも、獅子戦争以前に争われた五十年戦争は無視できない要素である。

隣国オルダリーアとの50年に及ぶ戦争は、事実上イヴァリースの敗戦という形で幕を閉じた。その原因は、戦争末期に病死したデナムンダⅣ世に代わって王位に就いた、オムドリアⅢ世の失政にある。オルダリーアとの和平は実現したものの、イヴァリースは多額の債務を負ってしまったのだ。そのため、経済状態は悪化の一途をたどり、民衆の間では王や貴族に対する不満や不信感が大きくなっていく。

中には盗賊まがいの行動に出るものもあり、"骸旅団"と名乗る盗賊団が人々の生活を脅かすようになっていた。"骸旅団"とは元々民衆の間で結成された義勇軍"骸騎士団"の主要メンバーを中心に結成されている。"骸騎士団"は五十年戦争で目覚ましい活躍を見せたものの、敗戦のあおりを喰って、報奨金すら与えられずに強制的に解散させられた。この主要メンバーたちが、貴族社会に反抗する目的で結成したのが"骸旅団"というわけだ。だが、社会情勢の悪化とともに当初の目的から外れ、したいに凶悪な盗賊集団に姿を変えてしまったのだ。



▲骸旅団の台頭に業を煮やした国王は、最精鋭部隊である北天騎士団に討伐令を下す。街の警護にはラムザたち見習い騎士も参加した。

獅子戦争歴
イヴァリース
歴史年表より

- ディリータ王即位
- 獅子戦争終結
- ゴルターナ公の居城である
- ゼルテニア城陥落
- 北天騎士団と南天騎士団の戦い
- 獅子戦争勃発
- ラーグ公挙兵
- オリナス王子、王に即位
- ルーヴェリア王妃が幽閉される
- オヴェリア誘拐される
- オムドリアⅢ世死去
- **五十年戦争終結**

獅子戦争前史

ゴルターナ公の領地は隣国オルダリーアとの国境に位置する。そのため、五十年戦争では最も多くの被害を受けた。彼の居城ゼルテニア城も度々敵の手に落ちている。だが激戦をくぐり抜けただけあって、配下の兵の練度は高く、城の守備力も王国屈指といわれるまでになった。



獅子戦争の直接の引き金となったのは、“白獅子”ラーグ公と“黒獅子”ゴルターナ公の権力争いである。国王オムドリアⅢ世の死後、当時2歳の幼い後継者オリナス王子の後見人の座を巡って、王家の親戚筋であるラーグ公とゴルターナ公が対立。当初は王妃の実兄であるラーグ公が優勢だったものの、王妃が“王女誘拐事件”の罪を着せられ幽閉されたことで事態は一変する。この裁定に不満なラーグ公が挙兵するに到り、国内全土を巻き込む争いが始まるのだ。

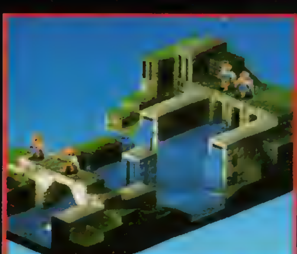
ラーグ公の領地であるガリオンヌは、王国随一のエリート養成機関“ガリランド士官アカデミー”があることでも知られる。そのため、彼の配下には優秀な人材が多く集まっている。特に彼の配下であり、ラムザの兄が指揮を執る北天騎士団は、イヴァリース最強の騎士団といわれている。



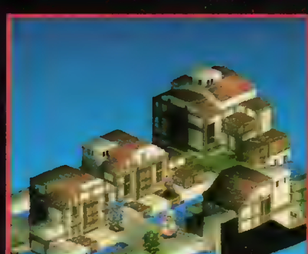
白獅子 ベストラルダ・ラーグ



年齢37歳。ガリオンヌの領主にして、国王オムドリアⅢ世の王妃ルーヴェリアの実兄。ラーグ家は、五十年戦争を引き起こしたデナムンダⅡ世を祖に持つ。つまり現在のアトカーシャ王家の分家筋に当たるわけだ。主人公のラムザを始め、ベオルブ家の子弟たちは代々ラーグ家に仕えている。ちなみにラムザの長兄であるダイスダーグは、ベストラルダ・ラーグにとって士官アカデミー時代からの親友でもある。

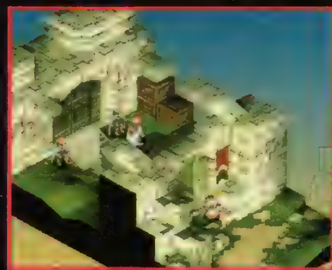


▲ラーグ公の本拠イグーロスは、王都に次ぐ城塞都市。鉄壁の防御力を誇る堅城だ。



▲士官アカデミーの所在地ガリランド。この街の警備をアカデミーの生徒が行うことも……。

黒獅子 ダグスマルダ・ゴルターナ



▲ゴルターナ公の本拠ゼルテニアは、度重なる戦いを経て、城壁の厚みを増している。



▲その一方で、このザーキドススラムのように、戦争の傷跡が深刻に残る街並も多い。

年齢56歳。ゼルテニアの領主。ラーグ家同様ゴルターナ家も、五十年戦争を引き起こしたデナムンダⅡ世を祖に持つ。いわばラーグ家とは親戚同士でもあるのだ。両家は共に、王家の紋章である双頭の獅子の片方を家紋にしており、彼らの呼称“白獅子”“黒獅子”はこの家紋に由来する。ゴルターナ公は五十年戦争当時は将軍の1人として活躍。彼の配下の南天騎士団は北天騎士団に並ぶ実力を持つ。



アナタの疑問を完全に解消する夢の企画

FFT百科大全

今回のお題
- ●キャラクターパラメータ
- ●4Dバトルシステム

不明瞭だった情報がスッキリわかった!! 登場人物の関係もバッチリ、身長が10cmも伸びた（?）など、各方面から好評の百科大全。今回はゲームの基本となるシステム関係を一挙に特集



キャラクターパラメータ

3Dフィールドを縦横無尽に動き回る「FFT」では、従来のシリーズでは見られなかったパラメータが数多く登場する。中でもジャンプ、スピード、ムーブといった動作系のパラメータは、ときには攻撃力や防御力以上に重要な要素となりうるハズ。すべてを的確に把握することが勝ち残る秘訣だ!!



▲よく練り込まれたパラメータが、バトルをよりリアルに進化させる!!

基本パラメータ

現実がそうであるように、平常時に強そうに見えるキャラが必ずしもバトルで強いとは限らないのが「FFT」の奥深いところ。相性が悪い敵に出会えば、100%の力を発揮できないし、精神力の弱いものは、いかに頑健な肉体を備えていても役に立たなくなるときもあるのだ。

❶MOVE
移動力を表す数値。この値か高ければ高いほど、1回の行動で移動することができる距離が長くなる。ジョブによって大きく変化。

❷JUMP
水平に飛び越せる幅や、段差に対する昇降力、登坂力などを表わす数値。障害の多い地形では、この値の高さが特に重要となる。

❸SPEED
素早さを表す数値。この数値か高くなると、行動の間隔が短くなるようになる。忍者やシーフといったジョブはこの数値か高い

❹WEP POWER
現在手にしている武器の攻撃力と回避率を表す。ちなみにこの数値はL、Rに分かれており、Lは左手武器、Rは右手武器を示す。

❺AT
キャラクターの総合的な攻撃能力を示す数値。ちなみにこの数値は上下に分かれ、上段が物理攻撃を表し、下段が魔法攻撃を表す。

❻AV
回避率。この数値は3種に分かれ、Cがキャラ自身、Sは装備している盾、Aはアクセサリーを示す。上が物理、下が魔法を表す。

❼守護星座
キャラの相性を決める。相性のいい星座の敵と戦う場合、普段より大きなダメージを与えることが可能。悪い場合は当然逆になる。

❽ブレイブポイント
キャラの勇気を表わす数値。この数値が低すぎるキャラは“チキン状態”になり、こちらの命令を無視して戦場から逃げようとする。

❾フェイスポイント
キャラの信心深さを表わす数値。これが高いと魔法の影響を受けやすい。回復魔法がよく効く反面、攻撃魔法のダメージも大きい。

ジョブ



シリーズ最大、20種以上ものジョブが登場する「ＦＦＴ」では、これまでにはなかったユニークなジョブも目白押し!! さらにうれしいことに、ストーリーの流れに関係なく、条件さえ満たしていれば、どの段階でも好きなジョブにチェンジすることが可能だ。その鍵を握るのが戦闘で得られるジョブポイント（ＪＰ）。これを蓄積し、ジョブレベルを上げることで、異なったジョブへの転職が可能となる。ただし、中にはあるジョブへの転職を目指すには、いくつかのジョブでの経験が必要なものもある。

現在判明しているジョブ

見習い戦士
ナイト
竜騎士
侍
モンク
弓使い
シーフ
忍者
白魔道士
黒魔道士
時魔道士
召喚士
話術士
算術士
陰陽士
風水士
踊り子
吟遊詩人
アイテム士

アビリティ

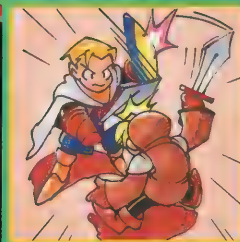
ジョブの数が最大なら、アビリティも400以上とシリーズ最大!! さらに用途に応じて４種に分類されているのが特徴だ。基本的には各キャラともアクション系を２つ、それ以外は１つずつ。合計５つのアビリティを駆使することが可能。その組み合わせは無限!?

アクション



攻撃や魔法など。２つのうち１つはジョブ固有のものとなる。

リアクション



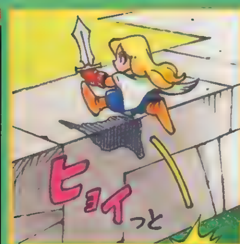
カウンターやガードなどの、敵の攻撃に対応するアビリティ。

サポート



魔法に対する耐久力を上げるなど、キャラの能力を変化させる。

ムーブ



動ける距離や、ジャンプの高さを伸ばすなど、移動関係に影響。

ステータス

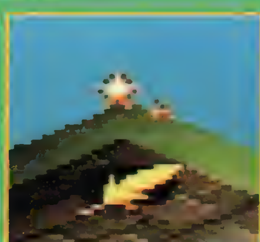
パラメータももちろんだが、キャラのステータス変化もバトルの行方を大きく左右する要因である。特に「ＦＦＴ」では、新たなステータス異常が登場しているため、従来よりも頭を使った戦い方が要求されるのは必至だろう。また、風水士のように、ステータス変化を伴なう攻撃を得意とするジョブが存在する点も見逃せない。

通常



キャラの心身共に異常なしの状態。このときに注意すべきことは、相性や魔法のかかりやすさぐらいだ。

戦闘不能



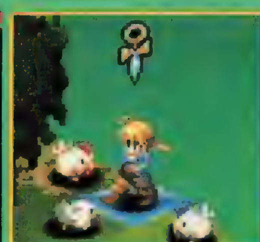
死の一歩手前の状態。早めに復活させてやらないと、二度と蘇れないクリスタル状態になってしまう。

クリスタル



死亡状態。このクリスタルに触れることで、死亡したキャラのアビリティを継承することができる。

チキン



怖じ気づいている状態。こちらの命令を無視して、戦場から逃げようとする。各能力も通常より低い。

カエル



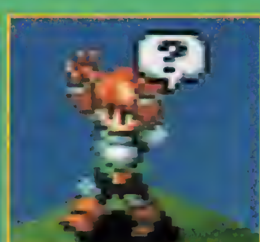
シリーズでもお馴染みの異常。これまでの作品と同様、ごく一部のコマンド以外は選択不可能となる。

オイル



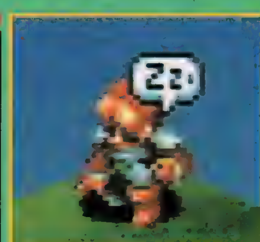
油まみれの状態。通常よりも燃えやすいため、火炎系の攻撃のダメージを多く受けるようになる。

混乱



これもシリーズでお馴染み。コマンドを受けつけなくなり、敵味方を問わずに攻撃を仕掛ける。

睡眠



文字通り眠りについて、行動不能となる。多くの場合、敵の攻撃を受けることで通常状態に戻る。

イラスト／小野広喜



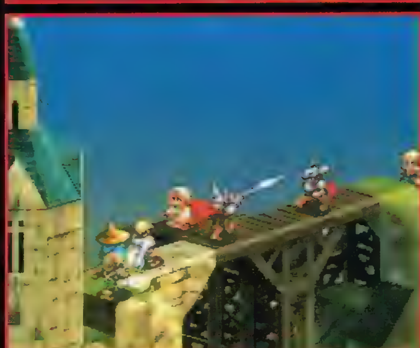
4Dバトル

『FFT』の最大の特徴といえるのが、4Dバトルだろう。これは立体バトルの3Dに加えもう1つのD（Dimension：次元）である"時間"を加えたバトルシステムである。位置関係、キャラの素早さ、そして入力した技の発動時間など、多彩な要素を考慮に入れたバトルは、これまで以上の興奮を与えてくれること間違いなし!! まずはその流れを順を追って解説して行こう。









1.選択と勝利条件

「FFT」では、バトル開始直前に戦闘の勝利条件が示されるようになっている。つまり、場合によっては単純に敵を倒すだけではダメなこともあるわけだ。ただし、この条件は1つに固定されているわけではなく、プレイヤーに選択肢が与えられている点がおもしろい。例えば"敵の全滅"と"味方の救出"のうち、どちらかを選ぶといった具合だ。



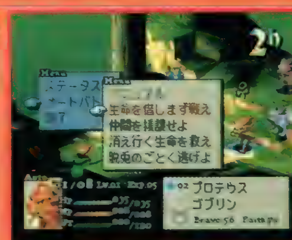
2.初期配備

勝利条件を選択した後は、戦場マップでの味方の配備を行う。ただし、マップ上のどこでもOKというわけではなく、配備可能なエリアはあらかじめ決められている。限られた中でいかに有利な戦況を作り出せるか。プレイヤーの頭の見せどころだ。ちなみに配備可能な人員は最大でも5人。後半では誰を使うかも、かなり迷うことになる？



3.オートバトル

多彩なアビリティと、細分化された数値、そして時間の要素までもが入り乱れる4Dバトル。初心者にとっては、難しいと感じられるかもしれない。しかしご心配なく、そんなプレイヤーのために、オートバトルも用意されている。キャラごとに行動方針を設定してやれば、手軽にバトルが楽しめる。初心者だけでなく面倒な経験値稼ぎにも便利だ。



4.戦闘要素

攻撃力、回避率など細かく数値が設定されている「FFT」。その中で戦闘時に気をつける要素は左の5つ。しかし、攻撃対象のキャラにカーソルを合わせると、結果が表示されるシステムもあるのでけっこう簡単。

向き

地形条件が同じ場合、正面よりは側面、背後を攻める方が有利なのは基本中の基本。

高さ

高い場所から攻撃すれば、弓などの射程はかなり伸びる。これは大きなポイントだ。

地形効果

地の利を生かすのも兵法の常道。特に風水士などのように、地形関係のアビリティを使うキャラは要注意。

星座

キャラの能力を100%発揮させるためには、相性のよい相手と戦うようにすることも重要。ただし、攻めるときはよくても、守る場合は逆に不利になることを忘れずに。

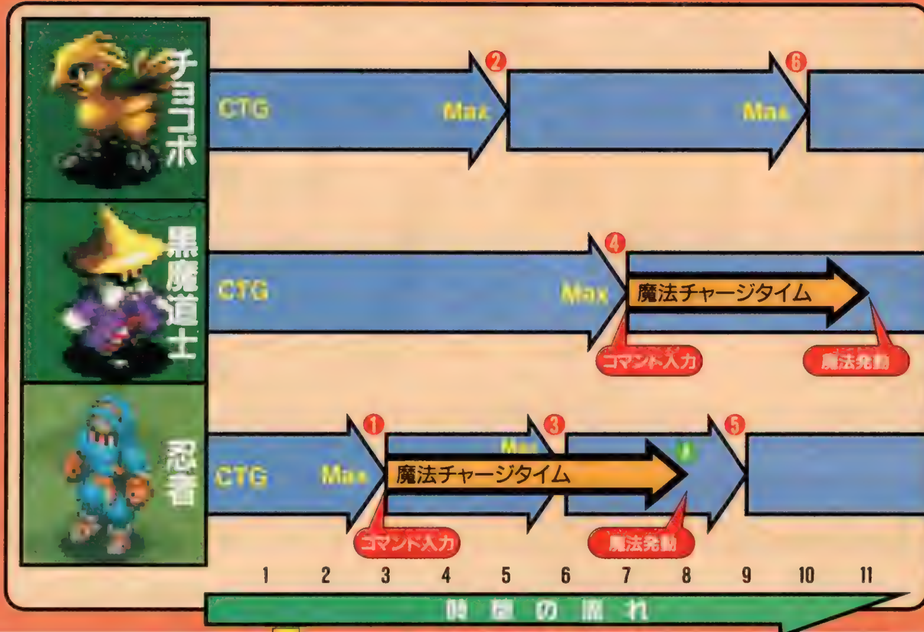
戦闘不能

戦闘不能のキャラは、素早く復活させることが大事。不幸にもクリスタルになってしまった場合、敵もそのクリスタルを拾うことも…。ここでもスピードが重要になるぞ!!



5.チャージタイム

「ＦＦＴ」では、敵と味方がターンごとに順番に行動するのではなく、それぞれのキャラクターの持つ〝ＣＴＧ（チャージタイムゲージ）〟が一杯になったものから行動するシステムが採用されている。右のチャートを見てほしい。ジョブと各キャラのパラメータにより、ＣＴＧの溜まる時間が変化する。つまり右のチャートの数字の順番に行動が可能となるのだ。そして、魔法は行動の中で、魔法の詠唱を選択すると、一定時間経過後にＣＴＧの順番に関係なく魔法が発動するのだ（右チャートのⒶの瞬間）。これらのことを考えに入れながら戦闘するのが、戦闘に勝つための秘訣だ。

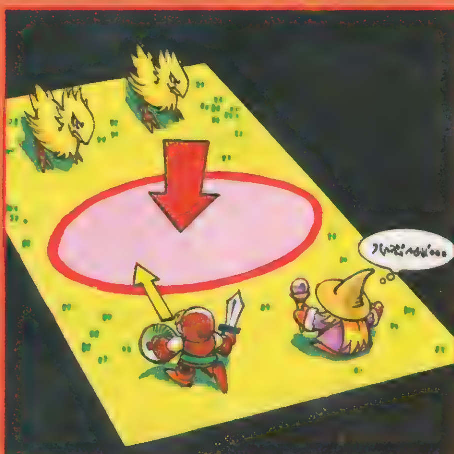


6.魔法

　魔法も、これまでとは異なったユニークなシステムが採用されている。『ＦＦＴ』では、魔法をかける対象をフィールドとキャラの２種類から選択可能となっている。この選択も、バトルの行方を左右する。例えば、敵キャラを対象に広範囲の攻撃魔法を使った場合、そのキャラの動きによっては味方を巻き込んでしまうこともありうるのだ。つまり、敵の動きを読むことが魔法攻撃では重要だ。



◀フィールドか、キャラか、戦況に応じた選択がポイント。



フィールド指定

　プレイヤーが選択した場所を中心に、一定の範囲で魔法が発動する。場所が固定されているため、味方を巻き込む恐れはないが、敵の動き次第では思った効果が上げられないこともありうる。



キャラクター指定

　プレイヤーが選択したキャラクターを対象に魔法が発動する。影響範囲の狭い魔法の場合は、これがもっとも確実な方法。しかし、広範囲に影響が出る魔法の場合、相手の動きも考えないと……。

7.勝利

　プレイヤーが選択した勝利条件を満たした時点で戦闘は終了。例えば、〝味方を救う〟といった選択の場合、敵を全滅させなくとも勝利となるわけだ。逆に味方が救えない場合、その場でゲームオーバーになる。選択しだいで難易度も違うぞ!!



▶戦闘の勝利後には、経験値やギルも手に入る。ときにはアイテムも……。

ナイショのナイショの『FFT』

　6月13日の発売まで1カ月少々にせまった『FFT』。加えて『サガ フロンティア』体験版と、『フロントミッション』など[illegible]のプレミアムCDつき！　と至れり尽くせり。
　TGSでのプレイバージョンをプレイした感じでは、操作性も上々で、物語もシリアスでいい感じ。ただ、アイテムやアビリティを全部チェックするのは大変そう……。（少々泣きが入る担当T）

サガ フロンティア

GO GO RPG SPECIAL
電撃RPG宣言
[2]



これまでに紹介してきた種族とは一線を画する存在の「妖魔」。彼らの登場で、『サガF』の世界はますます彩りを深めていく。今号では、妖しい雰囲気と美貌をたたえる新種族、妖魔をピックアップだ。

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	7月11日		



妖魔

人間の世界と紙一重!?

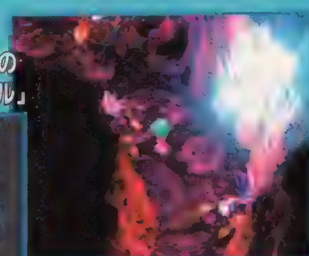
妖魔たちのリージョン「ファシナトゥール」の存在が発覚！

「サガF」の世界に存在する個性的な種族の中でも、ひときわ異彩を放つ妖魔の種族。これまでいっさいが謎に包まれていたその素性が、今回ついに明らかにされたぞ！　妖魔たちのリージョン「ファシナトゥール」では、数奇な運命をたどる少女、アセルスを主人公に色鮮やかな物語が展開される。

明らかに趣を異にする妖魔のリージョン「ファシナトゥール」



▶術屋には妖術しか売られていない。いかにも妖魔の世界といった感じだ。

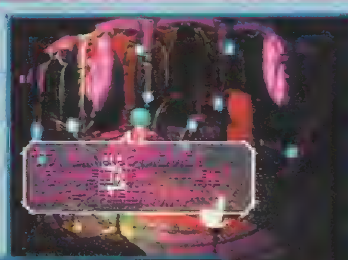


▲ファシナトゥールの洞窟を探検！

●妖魔と人間のはざまを揺れる数奇な運命の少女…

アセルス ASELLUS

人間と妖魔の特徴をあわせ持つ少女。オルロワージュが乗っていた馬車にはねられ命を失いかけるが、彼に血を与えられ、一命を取り止める。だがその結果、半人間半妖魔という存在になってしまう。オルロワージュに連れてこられた妖魔のリージョン、ファシナトゥールで、環境の変化に戸惑いながらも日々の生活をはじめる。





▲◀事故に遭ったアセルスが目を覚ましたのは、ファシナトゥールにある「針の城」。見も知らぬ異郷での、彼女の生活が始まる。

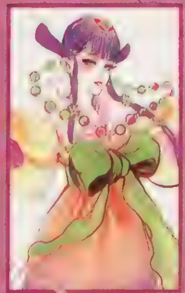
MAIN CHARACTER

妖魔編に登場する妖しい魅力のキャラたち

アセルスのストーリーには多くの妖魔が登場! 凄絶なまでに美しい彼らとの出会いは、いつ?

ORLOUGE

馬車との事故をきっかけに、妖魔が息づくリージョン「ファシナトゥール」で暮らすことになるアセルス。彼女のストーリーには、オルロワージュをはじめとした多くの妖魔たちが登場し、さまざまなかたちで物語に関わってくる。アセルスの瞳と心をとおして見る妖魔たちの世界、それも、この物語において見逃せない要素だ。



そういえばこの人も、姫…

ファシナトゥールにおいて、高貴な女性妖魔はすべて「姫」の呼称をつけて呼ばれるようだ。そういえば、他にも名前に姫がつく女性がいたような…。



◀彼女も謎多き美女。もしかすると……。

●ファシナトゥールを治める最高の妖魔

オルロワージュ[ORLOUGE]

上級妖魔の中でも最高の力を持つ者の1人で、ファシナトゥールの統治者。他人を支配することを当然と考える冷酷な人物。

金獅子姫

●黄金の髪をなびかせる黒の騎士

金獅子姫

金色に輝く豊かな髪が特徴的な美女。剣技に優れ、黒騎士の肩書きも持っている。

白薔薇姫

●異質な美貌をたたえる白の薔薇の姫君

白薔薇姫

身体中に白薔薇を咲かせる姿が、どこか屈折した雰囲気と美しさを感じさせる美姫。オルロワージュのお気に入り。



幼い頃に両親を亡くした少女の物語

アセルスは幼くして、両親を亡くし、叔母夫婦のもとで育てられた。物語は、そんなアセルスがまだ完全な人間の少女だった頃から始まる。彼女が、どのような「成長」を遂げるかも物語のポイントなのだ。

ZOZMA

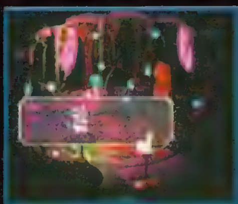
●放浪の日々を送る最強の騎士

ゾズマ[ZOZMA]

もともとは上級妖魔に属するが、妖魔の世界に飽き足らず城を抜けた流浪妖魔。快楽、暴力を好む一方、知的で優しい面も。

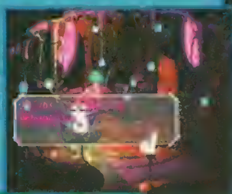
ファシナトゥール探訪

アセルスが主人公のシナリオは、今まで紹介したどのキャラよりも自由度が高い。いわゆる、『ロマサガ』伝統のフリーシナリオ（プレイヤーが自由に行動し、それによりストーリー展開が変化する）をもっとも満喫できるシナリオなのだ。



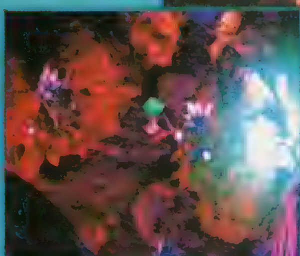

アセルスは見知らぬリージョン「ファシナトゥール」へ…

半人半妖の身体になったアセルスに興味を抱いたオルロワージュは、彼女を針の城に囲ってしまう。目覚めたアセルスは状況を把握するため部屋の外へ。

●アセルスの部屋

◀▲針の城の一室で目覚めるアセルス。ここから城内の探索が始まるのだが、この部屋に戻ってくればいつでも一休みできそうだ。



洞窟

◀ファシナトゥールには、こんな冒険心をそそる洞窟もある。ともに戦ってくれる仲間を連れていないと危険かも。



花畑

▶美しい花々が咲き競う花畑。ここでは上級妖魔であるゾズマとの、運命の出会い(?)が待っている。



城の中にいくつかある「棺の間」カラの棺で眠っていたのは…誰？





▲この棺だけが、すでに[illegible]中で眠っていたのは誰なのか……



針の城の内部にいくつかある「棺の間」には、違う色の棺が1つずつおさめられている。ここで紹介する3つの棺のうち、白い棺には白薔薇姫、金色の棺には金獅子姫が眠っていたのだが、カラの棺の主は不明だ。

●天高くそびえるファシナトゥールの象徴

針の城



[針の城Check Point]

上級妖魔のみが住むことを許された、オルロワージュの居城。彼が興味を抱くアセルスは、特別に居住を許可されたようだ。下級妖魔を拒むこの城は、妖魔の社会に根深く浸透する厳しい階級制度の象徴でもある。



●貴重な宝物がいっぱい？

オルロワージュは宝物にあまり執着しないほうなのだが、なぜか城の宝物庫には、膨大な量の厳選された宝物がおさめられている。何やら秘密のにおいがする。城内の要注目スポットだ。

「宝物庫」

●下級の妖魔たちが暮らす町

根っこの町



根っこの町 Check Point

城に住むことのできない下級の妖魔と、針の城のために働く職人たちが住んでいる町。といっても、画面写真を見るかぎりでは、そこで暮らす妖魔たちから卑屈になったようすは感じ取れない。町は、きちんと統治され平穏そのもののようだ。



▲色とりどりのほのかな明かりに浮かび上がる、町の景観が美しい。

下級妖魔たちの町では どんな出来事が待っている？

城からのおこぼれで成り立つ町というと、スラムのようなささくれたイメージを想起させる。しかし実際の根っこの町は、リージョンの統治者であるオルロワージュの管理のもと、イメージに反してとても清潔な状態に保たれているのだ。人々が集まる場所には、同時に情報も集まってくるもの。町の中では、そこで暮らす妖魔たちと話すことでさまざまな情報が得られるだろう。思わぬ出来事も、待っているかも。





●アセルスに対する人々の反応は？

アセルスの身体に宿る、人間と妖魔の特質のバランスは、プレイヤーの育て方しだいで変動する。そのバランスに応じて、妖魔たちの対応も変わる…？



「焼却炉」

根っこの町で排出されたゴミを処理する巨大な焼却炉。ゴミ処理の他に何か別の用途もあるらしい。

ところで

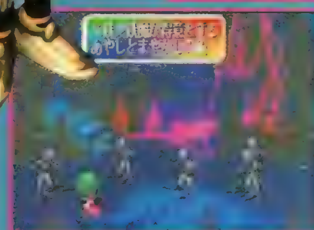
妖魔って？

深層心理の中に潜む無意識に属する者たちが、種族として成立したもの。これが、このゲームにおける妖魔の位置づけだ。性質的には悪魔に近く、厳しい階級制度のもとに統率されている。それゆえか、以前に紹介したサイレンスのように別のリージョンで暮らす妖魔もいるようだ。



▶高い精神性を持つ種族ともいえる。





◀妖魔が得意とする妖術は、人間キャラの場合、購入することでしか入手することは不可能。



●民家に宿る何か秘密が？

右の写真のように、民家の中で謎めいたものを発見することもあるようだ。この光る物体に隠された秘密とは…？

他のリージョンへの移動も可能！

オルロワージュの手でファシナトゥールに連れてこられたアセルスだが、そこから他のリージョンに移動する手段もいくつか存在する。それを見つければ、故郷への帰還も可能になるかも!?





[オウミ]

整然とした町並みが、落ちついた雰囲気をかもし出す町。クーン編で指輪収集家に出会う町だが…。



[クーロン]

豊かな都会の裏側で機能する、危険と混沌を併せ持った町。T260G編ですでにお馴染みだが…。

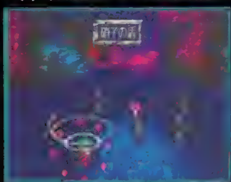


人間とは異なる妖魔ならではの
戦闘形態が存在する!!

戦闘解説

妖魔特有の戦闘能力

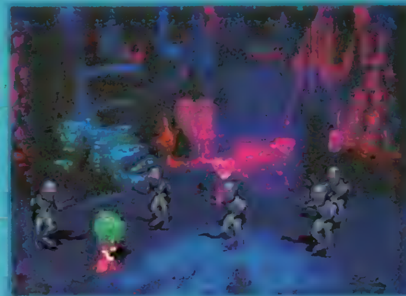
容姿や精神的な部分だけでなく、妖魔はその戦闘能力においても他の種族とは一線を画している。その特徴をしっかり把握しておかないと、彼らが持つ力を十分に発揮させることはできないだろう。





【妖術】

[illegible]に位置する妖術の資質は、妖魔にしかない。人間の場合は術屋で購入できるが、妖魔のように発展させることができない。妖魔は、戦闘を重ねることで次々と新しい術を覚えていけるのだ。



【特殊能力】

妖魔には、妖術の資質を持つこと以外に、敵の特殊能力を吸収して自分の能力として使える特性もある。[illegible]しまうこの要素は術や技にはない意外性があるのだ。



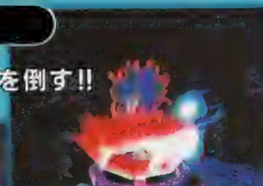
妖術

妖魔にのみ宿る妖かしの力

[illegible]うにたやすく感情の形を変える種族。その精神面での特徴を反映してか、彼らが得意とする妖術の[illegible]するに違いない。

幻夢の一撃

幻獣の力を借りて敵を倒す!!





[illegible]ものがある。

ファッシネイション

[illegible]しい術。直接的なダメージはないが、攻撃補助としては有効。





硝子の盾



術者を守る魔法の盾!

▲1回だけ術者を守るシールドを張る術。[illegible]

アセルスが持つ人間と妖魔のバランスが変われば妖術の威力も変わる!

半分だけとはいえ妖魔の特徴を持つアセルスは、一般の妖魔たちと同じように妖術を使うことができる。ただし、その効果の高さは、彼女の身体に宿る人間と妖魔のバランスの度合いに応じて変化するぞ。プレイヤーが人間よりの育て方をした場合、妖術が発展していかないことも考えられるのだ。

バランスと威力の関係

人間	強くなる →	妖魔
人間	← 弱くなる	妖魔



▲[illegible]

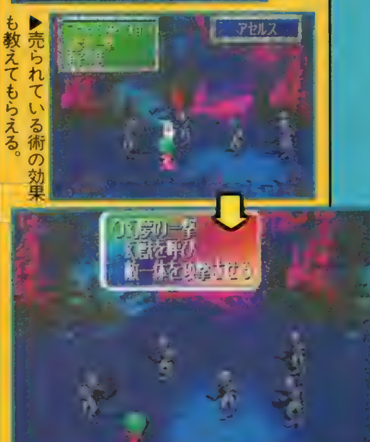
術屋

術屋では妖術を買えるほか、術の効果や視覚効果のアニメーションが見られる。術の効果が前もってわかるので、どの術を優先的に購入するかの判断はつけやすいぞ。



◀妖術の値段は結構高め。最初は買えないか?

▶売られている術の効果も教えてもらえる。



●買う前に術の効果をチェック!

▲効果をチェックして、使えそうなものから購入するのが基本だろう。

特殊能力

妖魔は敵の特殊能力を吸収し、使うことができる!

RPGに登場するモンスターは、たいがい彼ら特有の恐ろしい特殊能力を持っているもの。『サガ』シリーズにおいては特にその傾向が強く、これまでの作品でも、モンスターの特殊能力でピンチに追い込まれることが多かった。ところが『サガF』の妖魔はそんなモンスターの特殊能力を吸収し、自分の能力として使えるのだ！

妖魔の剣・火炎

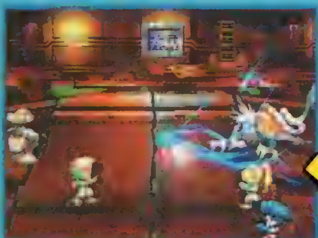




魔を焼き払う炎の波!

◀▲[illegible]炎の波が扇状に広がり、広範囲のモンスターを攻撃する。

妖魔の小手・冷気

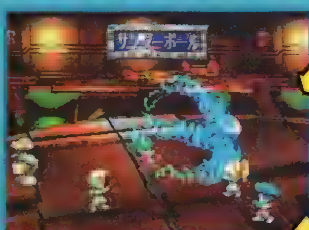


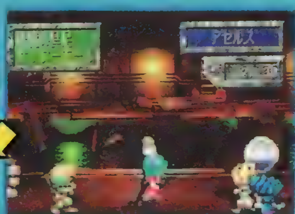


氷の波が敵を襲う!

▲▶[illegible]の特殊能力を使ったところ。冷気の波が[illegible]

妖魔の具足・サンダーボール







青の雷球が敵をつらぬく!

▲▶敵に電撃のダメージを[illegible]果も発生させる「サンダーボール」。使い勝手が良さそ[illegible]

特殊能力を覚える手順

妖魔は剣や小手、具足といった武具に敵の能力を吸収し、その武具を使うことで、吸収した能力を自分の力として発揮できる。では、妖魔はどうやって敵の能力を吸収するのか[illegible]ここではその手順を解説するぞ。

1 敵の特殊能力を受ける

[illegible]のキャラクターが特殊能力で攻撃された[illegible]その能力を吸収するチャンスだ。ダメージ[illegible]



▶モンスターの特殊能力がアセルスを直[illegible]

2 特殊攻撃を仕掛けた敵を倒す

[illegible]力を仕掛けてきた敵を覚えておいて、[illegible]どめを刺さないとダメなのだ。



◀[illegible]かけたモンスターにとどめ[illegible]

3 特殊能力を修得!

[illegible]能力は、とどめを刺すときに使った武具[illegible]される。吸収した直後から使用可能なので、すぐにその威力を試せるぞ。日頃から悩まされている[illegible]で、逆にモンスターを苦しめることができる。



▲[illegible]

朗報!!

『サガF』の体験版が『FFT』についてくる!!

さて[illegible]「サガF」を一日も早くプレイしたいという人に、うれしいニュースのお知らせだ！　6月13日に発売予定の「FFT」に、このゲームの体験版がつくことが決定した。体験版には、T260Gやクーンのシナリオの序盤が少しだけおさめられるとのこと。「FFT」を買って「サガF」も先取りしよう！



[illegible]ゲームの[illegible]しさに触れ[illegible]な内容に[illegible]

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [3]

FINAL FANTASY VII

ラストダンジョンまでを攻略チャートで完全ガイド

壱番魔晄炉から北の大空洞まで、完全攻略チャートでキミの冒険をエスコートするぞ!!

発売されて約3カ月経った『ファイナルファンタジーVII』。ほとんどの人は、すでにエンディングに到達してしまったんじゃないかな。総数、約200ページにわたってお送りしてきた徹底攻略も、今号でひとまず終了。締めくくりとなる今回は、これからじっくり遊ぶ人のために最初から最後までの完全攻略チャートを一挙に紹介。もう遊んだ人も、楽しかった冒険をもう一度振り返ってみよう。

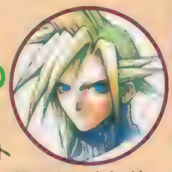
ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800(3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月31日(発売中)		

攻略チャート

1. 壱番魔晄炉
2. スラム7番街
3. 螺旋トンネル
4. 五番魔晄炉
5. 教会～エアリスの家
6. ウォールマーケット
7. 地下下水道～7番街支柱
8. 6番街公園～プレート断面
9. 神羅ビル
10. カーム
11. チョコボ牧場

6 女装イベントを完璧にこなすには?



ウォールマーケットのイベントでうまく女装すれば、コルネオの館でクラウドが花嫁に選ばれることになる。女装を完璧にこなすには、下の表にあるアイテムをすべて集めればOKだ。実際には、1つや2つ足りなくてもクラウドが選ばれることはあるが、やはりすべて集めておく方が確実だ。見事クラウドが選ばれると、コルネオとの怪しい会話イベントが待っているぞ。

また、完璧な女装に興味ない人のため、超最短ルートも紹介するので、右の表を参照しよう。

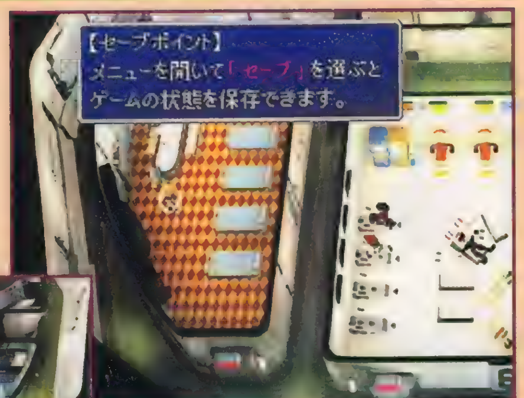




蜜蜂の館前で情報収集
↓
コルネオの館
↓
洋服屋
↓
居酒屋
↓
洋服屋
↓
「男男男」ジム
↓
洋服屋
↓
コルネオの館

会員カード	ドレスができる前に、街の右下にいる男に話しかける
シルクのドレス	「さわっとしたの」+「つやつやしたの」でドレスを注文する
ダイヤのティアラ	マテリア屋の頼みを受け、宿屋に泊まって自販機のアイテムを買い、マテリア屋へ
セクシーコロン	定食屋でクーポンをもらって薬屋で消化薬と交換し、居酒屋のトイレの人にあげる
ランジェリーORビキニパンツ	蜜蜂の館の左上の部屋で女の子と会話するとランジェリー、左下の部屋でビキニパンツ

9 神羅ビルでやっておくべきことは……?



神羅ビルは、一度クリアしてしまうとかなり後半まで戻ることはできない。また、あとで戻っても最初に入った時点であったアイテムはすべて消滅しているので、アイテムの取り逃しはないようにしたい。とくに63階のアイテムクーポンは、右上から入ってダクトを使えばすべて回収できるので、確実に取っておこう。なお、神羅ビルでは60階より上に行くには順次「カードキー」を入手していかなくてはならない。右にそれぞれのカードの入手方法を紹介するので、参照しよう。



▲69階には、……できるリフレッシュルームがあって、セーブもできる。ここを拠点にしてレベル上げするのも手
◀63階のアイテムクーポンはすべて回収しよう

カードキー60	59階でエレベーターホールにいる強化戦闘員を倒す
カードキー62	61階にいる男に話しかけ、会話で「……」を選択する
カードキー65	62階で市長の合い言葉を当てる
カードキー66	65階でパーツを組み上げ、ミッドガルの模型を完成させる
カードキー68	68階のボス戦後、近くにいる神羅社員に話しかける

攻略チャート

12 ミスリルマイン

13 コンドルフォート

14 アンダージュノン〜ジュノン

15 運搬船

16 コスタ・デル・ソル

17 コレル山〜北コレル

18 ゴールドソーサー

19 コレルプリズン

20 ゴールドソーサー

21 ゴンガガ

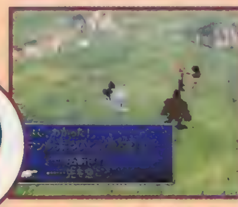
22 コスモキャニオン〜ギ族の洞窟

23 ニブルヘイム〜ニブル山

24 ロケット村

⑫ ユフィを仲間にするには？





ユフィは、ジュノンエリア以降の森の中で、ランダムで出現する。戦闘に勝ち、その後の会話で右の通りに選択すればOK。ただし、会話中にメニュー画面を開くと逃げられてしまうので注意。

〈会話の選択〉
- 興味ないね
- ……まあな
- ちょっと待った
- ……そういうこと
- ……先を急ごう

⑬ コンドルフォート必勝法



コンドルフォートで簡単に勝つには、まず最前線にアタッカーを配置し、マップ最下層までの移動指示を出す。するとアタッカーの移動に合わせて最前線が下がっていくので、そこにアタッカーをガンガン送り出すのだ。そして敵の侵入口をアタッカーで固め、出てくる端から倒していけばOK。マップ上に敵がいなくなるとクリアなので、うまくいけばボスが出てくる前に（マップ上に敵がいないという状況が発生して）クリアできてしまう。また、ここでの戦闘は7段階にレベルが設定されていて、イベントが進むごとにレベルが上がっていく。しかし、とくに重要なアイテムが入手できるというワケではないので、無視して進んでもOKだ。

コンドルフォート戦利品

レベル1：マジックコーム、レベル2：安らぎの指輪、レベル3：ラストエリクサー、レベル4：スーパーボール、以下、なし。同レベルで2回以上戦闘した場合、ポーションやエクスポーションなどの消耗品が手に入る。

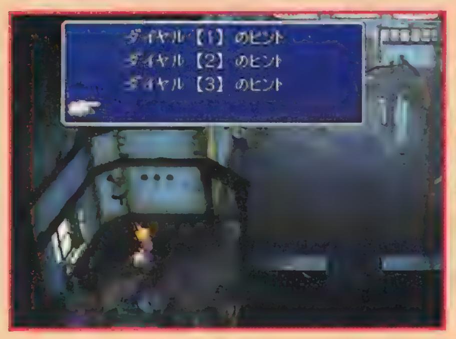
㉓ ヴィンセントを仲間にするには……？





1・まずは金庫のナンバーを解読

金庫のナンバーは、1階の左の部屋にある手紙に書かれている。まずはこれを解読し、4つのナンバーを確認だ。ちなみに、4つめのナンバーは、空欄にカーソルを合わせて決定ボタンを押せばOK。



2・ロストナンバーを倒し地下室の鍵をゲット

右36、左10、右59、右97というナンバーがわかったら、右を押して36に合わせ、左に押して10に合わせ……という手順で金庫を開ける。開いたらロストナンバーと戦闘。

3・ヴィンセントを仲間に

ロストナンバーを倒し、金庫の中を調べて「地下室の鍵」を入手したら、屋敷の地下へ。ここで棺桶の中で眠っているヴィンセントと会話。そのとき必ずセフィロスの話題を振ること。ヴィンセントが再び眠りに入ったら、一度外に出る。すると後を追ってきて、仲間になるのだ。

Check Point リミット技の修得方法

リミット技で、次のレベルの基本技を覚えるには「キャラごとにとどめを刺した敵の数」、同レベルの上級技を覚えるには「そのレベルの基本技を使った回数」をこなすことが大切。基本技を覚えるときは、リミット技で倒さなくてもかまわないので、全体化した攻撃魔法でガンガン倒していこう。また、上級技の場合、レベル1が10回、レベル2が8回、レベル3が6回と決まっていて、レベルが高いほど覚えるのが楽になるのだ。早目に覚えてしまおう。



◀とにかく倒す
◀次のレベルの基本技を覚えるには、とにかく敵を倒す。

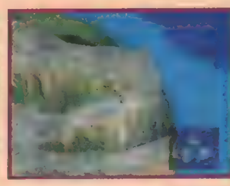


◀ひたすら使う
◀同じレベルの上級技を覚えるには、ひたすら技を使う。

攻略チャート

- **25** 武器職人の小屋
- **26** ウータイ
- **27** ゴールドソーサー
- **28** 古代種の神殿
- **29** ボーンビレッジ
- **30** 眠りの森～忘らるる都
- **31** アイシクルロッジ～大氷河
- **32** ガイアの絶壁～セフィロスの闇
- **33** ジュノン
- **34** ミディール
- **35** コレル魔晄炉
- **36** コンドルフォート

26 ユフィを捕まえるには……？



パーティのマテリアを盗み、ウータイに逃げ込んだユフィを捕まえるには、右に示したルート表の通りに行動すればOK。ここで起こる戦闘では残ったマテリアしか使えないので、イベントに入る前（マテリアを盗まれる前）に時空弾や手榴弾などの、攻撃アイテムを多数用意しておくことをオススメする。なお、イベントを進める前（ウータイに入ってすぐ）にユフィの父親にしつこく話しかけると、ユフィのちょっとしたイベントを見ることができるぞ。



1. かめ道楽で休暇中のタークスと会話する
2. マテリア屋の宝箱を開ける（すぐにユフィに盗まれる）
3. 民家のついたてを調べる（再び逃げられる）
4. かめ道楽の前のつぼを調べる（その後再度逃げられる）
5. 鐘つき堂で鐘をつくと、地下の入口が開く
6. 鐘つき堂でのイベント後、ダチャオ像へ

31 大氷河のアイテムの取り方



1・「アレクサンダー」のマテリア

「アレクサンダー」を取るには、一度絶壁のふもとまで行き、そこから吹雪の雪原を南に下り、道なりに進んだ先の温泉に触れる。その後、一度吹雪の雪原に戻り、今度は東に抜ける。あとは道なりに進んだ先にある洞窟で雪女と戦えばOK。

2・「ついかぎり」のマテリア

同じく絶壁のふもとに行き、吹雪の雪原を南に下る。そして温泉の東側、３つ目のマップを上へ進む。画面が２回切り替わったらマップに注目。背景に溶け込んで見えにくいけど、そのマップ上に落ちているのだ。

3・セーフティビット

アイシクルロッジからスノボで降りるとき、分岐を右、左と進み、落ちた所から下へ進む。その後、「ポーション」が落ちているマップに来たら左上に進み、氷の足場を渡った先の洞窟に落ちているぞ。

33 ジュノンからの脱出



ティファをガス室から脱出させるには、まず⊗を押して鍵を引き寄せ、◬で前屈みになる。そして⊗＋◬で鍵を口にくわえ、◎で拘束具をはずす。脱出したあとは、シスターレイの砲身の先へ向かって移動すればOKだ。スカーレットとのビンタ合戦は、連打するよりタイミングよく押していこう。

35 列車を止めるには？



逃げる炭坑列車を追いかけるイベントでは、ヘタにリズムを刻もうと思わず、何も考えずにひたすら✚キーの上と◬を同時に連打しよう。すると、かなり早めに追いつくことができるぞ。なお、先頭車についたあとは、両方の操作（✚上＋◬と✚下＋⊗）を実行すること。

Check Point 究極リミット技修得方法

各キャラの究極リミット技を覚えるには、専用アイテムを集めること。これをメニューで使用することで修得できるのだが、そのためにはまず、レベル３までの６つのリミット技を覚えていなくてはならないのだ。前ページを参照して、すべての技を覚えさせせよう。

●キャラクター	●リミット技名	●入手方法
クラウド	超究武神覇斬	ゴールドソーサーのバトルスクエアの賞品
バレット	カタストロフィ	ヒュージマテリアの列車イベント後、北コレルの民家の女性に話しかける
ティファ	ファイナルヘヴン	ティファをパーティに入れ、ティファの家でピアノを弾く（※注１）
エアリス	大いなる福音	「ミスリル」を持ってゴンガガエリアの武器職人の小屋へ行く（※注２）
レッドXIII	コスモメモリー	ニブルヘイムの神羅屋敷の金庫を開け、ロストナンバーを倒す
シド	ハイウインド	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱
ユフィ	森羅万象	ウータイの五強の塔で、ゴドーを倒す
ヴィンセント	カオス	滝の裏の洞窟でルクレツィアのイベント後、何回か戦って再び洞窟へ

※（注１）クラウド復帰後、クラウドがカームの回想シーンで弾いた曲（ド、レ、ミ、シ、ラ、ド、レ、ミ、ソ、ファ、ド、レ、ド）を弾く。（注２）ミスリルは、戦闘回数下２ケタが奇数のゾロ目のとき、ジュノンエリアのオヤジ小屋へ行くともらえる。

攻略チャート

- 37 ミディール〜クラウドの意識
- 38 海底魔晄炉
- 39 ロケット村
- 40 コスモキャニオン〜忘らるる都
- 41 ミッドガルエリア
- 42 ミッドガル8番街
- 43 北の大空洞

そして ファイナルバトルへ

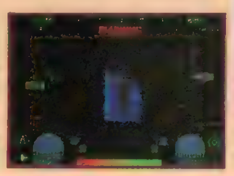
番外編

- 44 古えの森
- 45 ミッドガル5番街

38 潜水艦バトルをクリアするには?

潜水艦バトルをクリアするコツは、赤いボス潜水艦の位置を常に把握しておくこと。R1ボタンで表示される全体図を見ながら、常にボスを追いかけよう。ザコの攻撃には目もくれず、ひたすらボスのみ狙って攻撃していれば（ボタン連打でOK）、あっという間に勝てるぞ。





39 ロケットのパスコードは?

ロケットに搭載されたヒュージマテリアを回収する際に必要となるパスコード。このコードは、シドのヒントを頼りに3分以内に入力しなくてはならないのだが、答えはズバリ「○□××」。1発で成功すると、ちょっとしたシドのメッセージを聞くことができるぞ。回収に失敗してもストーリーは続くが、やはり確実にゲットしておきたい。



42 8番街ですること

8番街は、クリアすると二度と戻れない場所。ここで手に入るアイテムは貴重品が多いので、確実に入手しておきたい。また、タークスとは決着をつけ、全員からアイテムを盗んでおこう。バレットがパーティにいないと登場しない宝箱もあるので注意。

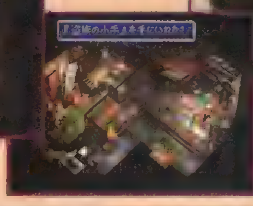


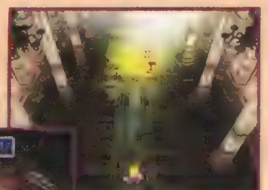


45 もう一度ミッドガルに入るには?

ミッドガルのゲート前に、鍵をなくして困っている人が出現するようになったら、ボーンビレッジで「5番街ゲートの鍵」を発掘できるようになる。これを持っていれば、ゲートからもう一度ミッドガル5番街へ入ることができるようになるのだ。また、ウォールマーケットに戻ることもできるので、アイテム屋の壊れた自動販売機でティファの最強武器が手に入るほか、武器屋からは「盗族の小手」を129000ギルで売ってもらえるぞ。



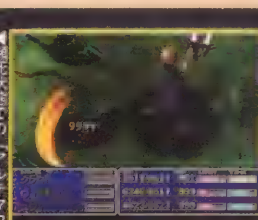




Check Point 最強武器入手方法とその効果

各キャラの最強武器に共通している特徴は、マテリア成長がない、穴は2連が4つの計8個、そして、何かしらの条件で攻撃力が変化するという3点。確かに数値的には最強だが、常に威力は変化してしまうため、場合によっては使いモノにならないことがある。しかし、これらの武器は「へんか」のコマンドを使ったときに攻撃力が下がらないという効果を持っているので、アイテムをほしいときは便利。なお、エアリスにはこれに当てはまる武器はないので、単に最も攻撃力の高い武器を掲載した。


◀瀕死状態での「アルテマウエポン」は役に立たない。


◀「へんか」を使ってもこの攻撃力なのは魅力だ。

●キャラクター	●武器名	攻撃	命中	防御	魔力	精神	●入手方法	●特徴
クラウド	アルテマウェポン	100	110	0	51	24	コスモエリアでアルテマウェポンを倒す	残りHPが多いほど攻撃力アップ
バレット	ミッシングスコア	98	108	0	49	0	ミッドガルの魔晄キャノンの宝箱（要：バレット）	組み込んだマテリアのAP値が多いほど攻撃力アップ
ティファ	プレミアムハート	99	112	0	32	0	クラウド復帰後のウォールマーケット（要：ティファ、シド）	リミットゲージが溜まっているほど攻撃力アップ
エアリス	アンブレラ	[illegible]	118	21	[illegible]	0	ゴールドソーサーのスピードスクエアの賞品（DISC1）	なし
レッドXIII	リミテッドムーン	93	114	0	31	0	コスモキャニオンのブーゲンハーゲンに会う（DISC3、要：レッドXIII）	残りMPが多いほど攻撃力アップ
ケット・シー	マーベラスチアー	95	110	0	44	0	魔晄キャノンへ行く途中、神羅ビルに寄って64階のロッカーを調べる	残りHPが多いほど攻撃力アップ
シド	ビーナスゴスペル	97	103	0	42	0	ロケット発射後、ロケット村の老人に何度も話しかける	残りMPが多いほど攻撃力アップ
ユフィ	不倶戴天	96	112	0	42	0	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱	敵のレベルが高いほど攻撃力アップ
ヴィンセント	デスペナルティ	99	115	0	34	0	滝の裏の洞窟でルクレツィアのイベント後、何回か戦って再び洞窟へ	倒した敵が多いほど攻撃力アップ

ウラワザデータベース

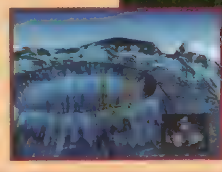
『FFVII』の攻略も今号で最後。その最後を締めくくるのはやっぱり「ウラワザデータベース」! 新旧のウラワザを織り交ぜて一挙公開だ!

ファイナルファンタジーVII パーフェクトファイル

1 ロケット発射台で空を飛ぶ

チョコボに乗ったまま飛空艇に乗り、ロケット村の発射台の1キャラ分右横に着地させる。発射台と飛空艇にチョコボがはさまれる形になったら、チョコボを降りる。最後に、降りた主人公と発射台（またはロケット）がうまく重なったら◎を押す。これで、発射台（またはロケット）に乗って空を飛べるようになるぞ。ただし、大空洞の上空でしか降りることができない。

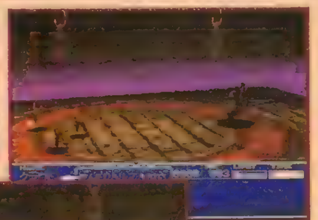




▲[illegible]
◀[illegible]降りられるか、大空洞が開いてない場合はリセットするしかない

2 バトルスクエアで3人バトル?

まずはゴールドソーサーのバトルスクエアに参加し、戦闘が始まったらL1+R1で逃げる。逃走が成功して画面が黒くなったら、すかさずL1+L2+R1+R2+スタート+セレクトでソフトリセット。そしてそのままフィールド上でセーブしたデータを、ロードする。すると、以後のザコ戦がすべてバトルスクエアでの戦闘になるぞ。ハンデありの8回連続戦闘だけど、経験値もギルももらえないのだ。ちなみに、元に戻したいときは電源を入れ直すか、本体のリセットを押せばOKだ。



▶バトルスクエアで戦闘が始まったらすぐさま逃げるのだ



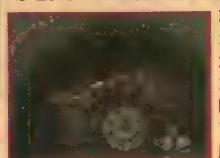
◀フィールドで敵に会うとこの画面に。バトルスクエアと同じ戦闘を、3人で行うことができるのだ

3 なぜかシスター・レイになってしまう!?



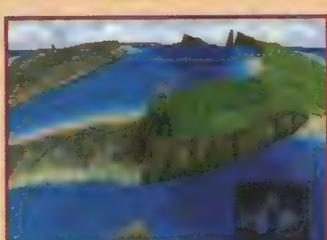
▲▶[illegible]チョコボを放置して、新しいチョコボで戦闘に入るのだ。右の写真のようになると、リセットするしかない。

飛空艇入手後、自分のチョコボをチョコボ牧場の近くに放置し、その場で新しいチョコボを捕まえる。そして、新しいチョコボに乗ったままミドガルズオルムとの戦闘に入ろう。その戦闘に勝つと、勝利ポーズのあとなぜかミッドガルの画面に切り替わってしまうのだ。この状態では、視点切り替えとソフトリセットは可能だけど、ゲームの続行は不可能になってしまうのだ。なぜか✚キーでシスター・レイを動かすことはできるんだけど、まったく意味はない。あきらめてリセットするしか脱出方法はないのだ。

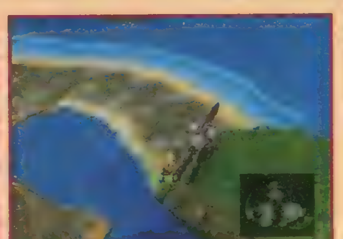


4 川チョコボなしでマテリアの洞窟へ

ミディールエリアの北にある細長い島の洞窟に川チョコボなしで行く方法を紹介。まずは、あらかじめバードビューにして飛空艇に乗り込む。そしてガケ（写真参照）まで行き、ガケが左側になるようにして⊗を押す。飛空艇が降下を始めたら、素早く◎を押しながら✚左を押そう。うまくいけば主人公がガケの下へ降りることができるぞ。でもタイミングは激ムズなのだ。



▶[illegible]



▶[illegible]

5 五強の塔で4階をキャンセル

まず1階から3階までのボスを倒して、4階にたどり着く。そして、そのまま4階を素通りしようとしてみよう。するとボスに怒られ、階段が壁で閉ざされてしまうので、一度3階まで戻ろう。そして、そのまますぐにもう一度4階へ上がればOK。見た目は壁が閉ざされたままだけど、なぜか壁を通り抜けることができてしまうのだ。これで、そのまま5階のボスと戦うことができるぞ。ただし、5階のボスであるゴドーは、これまでのボスとはまったく比べものにならないくらい強いので注意しよう。

6 戦闘中HPが7777になると?

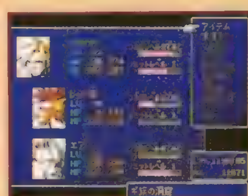
戦闘中に、キャラのHPがちょうど7777になると、名前が虹色にきらめき、敵が全滅するまで自動的に7777ダメージを連発し始める。ただし、戦闘が終わるとHPは1まで下がってしまう。



◀名前が虹色にきらめいて強烈ダメージ連発

7 死者が生き返るトラップ!?

ギ族の洞窟にあるオイルの床のトラップに、パーティの誰かが戦闘不能の状態でわざと引っかかってみよう。すると、死んでいたキャラがHP1で生き返ってしまうのだ。



◀当然、生きているキャラはダメージを受ける

8 テストゼロと戦う

コレルプリズンにある井戸の底で何度も戦っていると、ごくまれに「テストゼロ」という敵が出現する場合があるぞ。この敵にダメージを与えると、「何すんだよう」とか「痛いよう」といった感じのセリフをしゃべるだけで、何もしてこない。しかし、やたらHPが高いので倒すのにはかなり苦労するのだ。ちなみに倒すと、40000ものギルを入手できる。コレルプリズンに来たときにギルが少なかったら、狙ってみるといいぞ。ちなみに、出現率はかなり低いので、何度も戦うのは相当根気が必要になってくる。

9 リフレクで3連続魔法攻撃

戦闘に入ったら、まず「リフレク」の魔法をパーティ全員にかける。そして、全体化した攻撃魔法で、パーティを攻撃。するとなぜか、かけた魔法が3回連続で敵に跳ね返ってしまうぞ。



◀1回分のMPで、3回分の攻撃ができるのだ

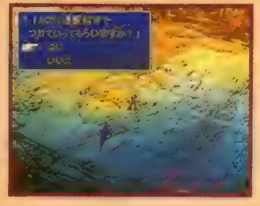
13 神羅のコマーシャルを見る

神羅ビル2階にあるアイテム屋で、モニターの前のカップルがいなくなったらモニターを調べてみよう。すると、神羅が販売している車のコマーシャルを見ることができるぞ。



▶神羅が売っている車のCMなのだ

17 イルカに乗って運搬船へ



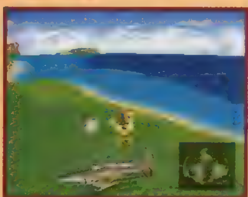
◀飛空艇を入手したあとはいなくなってしまう

バギー入手後、アンダージュノンの水辺で◎を押してイルカを呼ぶと、イルカが運搬船まで運んでくれるのだ。これで、海を渡るたびにあの広いジュノン内部を歩く必要はなくなるぞ。

20 ティファチョコボに乗る

チョコボレースに出場するとき、ティファをパーティに入れておくと、まれに「ねぇ、たまには私にも乗らせてよ」というお願いをしてくることがあるぞ。このお願いをOKすると、なんとティファがレーサーとして、チョコボに乗ってくれるのだ。とはいえ、たとえティファが乗っていたとしてもチョコボの能力が上がるなんていうことはないので念のため。ちなみに、パーティにシドを入れておけば、ごくまれにシドが乗ってくれる場合もあるのだ。しかし、その他のキャラではどうやら無理のようだ。

10 ホバー移動するチョコボ



▶だからといって何か起こるワケじゃない

チョコボに乗ったまま飛空艇に乗り、適当なところで飛空艇を降りる。そのまま動かないですぐにチョコボを降り、さらに動かないで再びチョコボに乗る。これでチョコボがホバー移動するぞ。

14 ミドガルズオルムと戦わない方法

チョコボなしで湿地帯を渡る方法を紹介。まずは湿地帯に徒歩のままで入り込み、ミドガルズオルムが近づいてきたらすかさずメニューを開いてセーブしよう。そして、そのまま一度リセットして、先ほどのデータをロードする。これで、近くにいたはずのミドガルズオルムが離れた場所にいるので、そのスキに進めるだけ進む。その後再び近づいてきたらすかさずメニューを開いてセーブ……と、あとはコレの繰り返しでOK。かなり面倒な作業だけど、序盤にカームまで戻りたいときなどで役に立つぞ。

18 チョコボレースでスタミナ回復

チョコボレースで自分が出走するとき、レース中R1＋R2を連打。これで、少しずつだけどチョコボのスタミナが回復していくぞ。これはオートモード中でもOK！



▶連打しながら◎を押せば、かなり楽に勝てるぞ

21 クラウド別荘を買う!?

コスタ・デル・ソルで売りに出されている別荘は、最初の交渉のとき30万ギル持っていれば、本当に買える。交渉のチャンスは一度きりなので、お金を持ってるときに話しかけないとダメ。



▶別荘では、HPとMPの回復ができる

11 スノボでタイムアタック

ゴールドソーサーのスノーボードゲームで、初級、中級、上級の3つのコースすべてで合格を取る。すると、コースの最初に黄色いバルーンが登場するようになるので、これを取ればOKだ。取った瞬間からタイムアタックに突入することができるぞ。また、各コースで評価「上」を取ると、コースの入口に白い風船が登場するようになる。これを取ると、スピードアップできるのだ。白い風船があるとないとではタイムにかなりの差がつくので、タイムアタックに挑戦するなら確実に出現させておこう。

15 クラウドのスペシャルポーズ

ルーファウス見送りイベントで、スペシャルポーズを決めたあと、ルーファウスがしゃべっている間に特定のボタンを押すと、クラウドがいろいろなポーズを取ってくれるぞ。具体的には、✚キーのどれかを押すと他の神羅兵と同じ「休め」の姿勢、◎を押すと銃を使って背中をかくポーズ、ⓐを押すとおなじみの、やれやれといった感じで肩をすくめる仕草、そして⊗を押すと持っている銃をかまえる仕草を取ってくれる。ちなみに、いろいろポーズを取ったからといって見送りの評価が変わるワケではないので念のため。

19 野生なのにおとなしいチョコボ



▶ちゃんと待っていてくれるのだ

ミッドガルを出たら、カームの街に寄らずにチョコボ牧場へ直行。その後チョコボを捕まえ、ミスリルマインの入口で降りると、野生なのになぜか逃げないで待っていてくれるのだ。

22 モーグリのちゃぶ台返し

スノボゲーム初級編の最後の直線で、いちばん奥の左側にあるカマクラにわざとぶつかる。すると中からお茶を飲んでるモーグリが登場し、必殺のちゃぶ台返しを主人公にお見舞いするぞ。



▶どうやら家を壊されて怒っているらしい

12 ジュノンで経験値稼ぎ

バギー入手後ジュノンに戻り、エルジュノンとアルジュノンの間にある通路へ。そこにある警報機を押すと、警報が鳴り響き、その通路内だけ敵が出現するようになるぞ。



▶序盤ではかなりの強敵だけに、経験値稼ぎに最適

16 スピードスクエアで超高得点

スピードスクエアで、風船の大群が出てきたあとに出現する、飛空船のプロペラの部分を打つ。ショットのパワーを使い切るまで打ち続けると、およそ30000点の得点になるぞ。



▶この飛空艇のプロペラの部分（丸の中）を撃つのだ

＋α その他、こんなミニネタも…

●「レジスト」の隠された効果

操っている敵に「レジスト」をかけると、その後その敵を攻撃しても、操り状態が解除されなくなるのだ。これは、毒や混乱の状態でも可能になっているぞ。ただし、睡眠などの時間経過によって回復してしまうステータス異常に対しては、効果がないので注意しよう。また、死の宣告がかかっているキャラにレジストをかけておくと、カウントがゼロになっても死ななくなるのだ。

●横を向いて飛ぶ飛空艇

飛空艇を操作しているときにL1を押しながら✚右を押す。すると、飛空艇が斜め横を向いたまままっすぐ飛んでいくぞ。ただし、だからといって何か起こるわけではない。ちなみに、R1を押しながら✚左でも可能だぞ。

●海チョコボを置き去り

まずは海チョコボでコレル砂漠の中に入ろう。そして、砂漠の中に降りられる場所があるので、そこで降りるのだ。すると、主人公は砂漠の外に流され、海チョコボはそのまま砂漠の中に置き去りになってしまうぞ。

●バックアタック回避

バックアタックされたら、R1＋L1を一瞬だけ押す。すると素早く敵の方向に向き直すので、ダメージ2倍の背後からの攻撃を受けないですむのだ。

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [4]

アランドラ

アクション性やパズル性の強いダンジョンのことばかり話題になる『アランドラ』。しかし、そこに展開される物語を見逃してはならない。今号では衝撃の事実も判明するぞ！

アランドラ

ジャンル	A·RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月11日（発売中）		

各ダンジョンの位置関係は、こうなっていたのだ！

今までに登場したダンジョンは、下のように配置されている。次に行くべき場所がどこにあるのかわからなくなったときは、これを参考にそのダンジョンまで行こう。ダンジョン名の前に書いてある数字は、本誌でつけたダンジョンナンバー（17までは前号で紹介済み、18～20は今号で紹介している）。21以降のダンジョンもこの地図には描かれているから、うまく役立てよう。なお、ワインズ（4）、オーレン（5）、ボージス（8）、クライン（12）、ゴウセル（14）、メディアム（17）、エリーン（20）の夢の中には、イノアの村の各人の家（例外あり）に行くことで入れるようになるぞ。

15 お袋



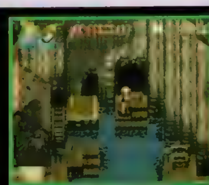
イバラを利用したパズルが多数ある。解法がわかっても、それを実践できる腕がないとクリアは不可能だ。

7 賢者ラアの地下墓所



パズル性が強い。ただしヒントは墓所内にメッセージとして用意されているので見逃さなければ問題なし。

18 地下水路



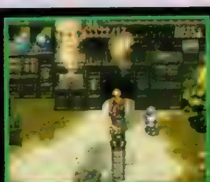
アクション性の強いダンジョン。壊れやすい流木にうまく飛び移れるかどうかがポイントになってくる。

19 巨神ニルード



ここではミミングたちと知恵比べをすることになる。戦闘もあるが、それ以上にパズル性が強くなっている。

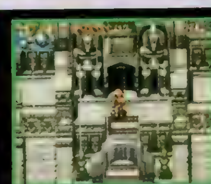
6 イノアの炭坑



アクション性が強い。トロッコの利用方法が鍵となるが、線路を歩く必要もある点には注意すること。



10 いにしえの神殿



パズル性の強いダンジョン。太陽、月、星、水滴の4つのブロックを利用した仕掛けがたくさんある。

2 イノアの村



冒険の拠点。アンゼスの家でセーブ、占い館で体力と魔力の回復ができる。薬草等が買える店もある。

9 デジナ砂漠



アクション性が強い。砂に足を取られて思うように進めないが、アイテムを入手した後は楽になる。

11 海岸線の洞窟



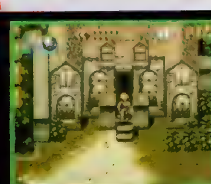
アクション性が強い。鉄球をつなぐ柱をタイミングよく壊したりしないといけないため、かなり難しい。

3 ターラスの館



一番最初に訪れることになるダンジョン。パズルと戦闘を中心に構成されているが、難易度自体は低め。

16 教会



モンスターが出現しないパズル性の強いダンジョン。表の扉が閉まっているので、裏の墓地側から入ろう。

13 リザードマンの洞窟



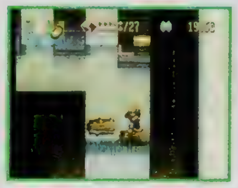
いやになるほどリザードマンと戦うことになる戦闘だらけのダンジョン。残り体力には十分気をつけよう。

18 地下水路

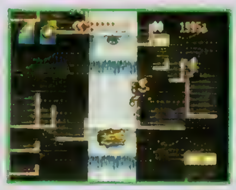
水路内の流木をいかにうまく渡るかが問題だ

ハヴァンから巨神ニルードへ行くよういわれたら、水車小屋の裏から地下水路に入ろう。

このダンジョンでは、流木をうまく渡るテクニックが求められる。入ってすぐの場所に最初にして最大の難関が待ち受けているので、落ち着いて挑戦しよう。4つめの流木に乗ることができても安心してはいけない。うまく乗り換えないと、すぐに落ちてしまうからだ。これさえクリアできれば後は特に問題ないはず。


◀入ってすぐに遭遇する、流木渡りシーン。何度も失敗するだろう。


◀このプレートには、上に見える滝（中央）から乗ることになるぞ。


◀ここでも流木を利用することに。右上の木箱は壊さないようにね。

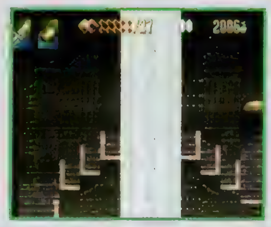
「ジェイクの豆」を手に入れろ！

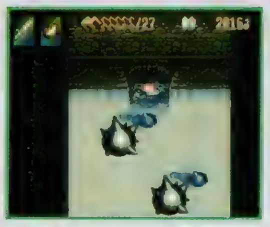
ハヴァンの家に行くと、ジェイクの豆というアイテムをもらうことができる。これを黄色い鉢に投げつけると、ジャンプ台に変化させることができるのだ。



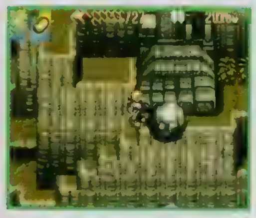



▲ハヴァンに呼ばれたアランドラ。そこにはメディアムの姿も。


◀滝の裏には小部屋があり、キュアエールが手に入るぞ。


◀出口。水は満ちているけれど、ちゃんと通れるのだ。

19 巨神ニルード

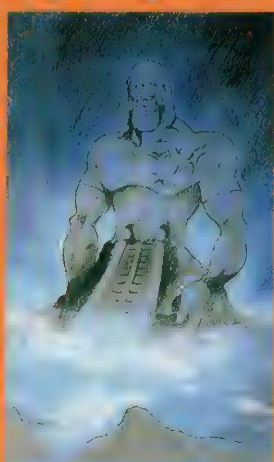

◀まず岩を落とそう。これで砂漠からも出入りできる。


◀左から大きく回ってこないとここには来れないのだ。

BOSS 巨神ニルード

他のボス戦とは異なり、下まで逃げ切れば勝ちとなる。ニルードは岩を降らせてくるので、大きな岩だけを壊して先に進もう。そう、ここでの真の敵は大きな岩なのだ！


▲小さな岩は押し込めるから大きな岩だけを壊していこう。



ミミングとの知恵比べに勝つことができるかな？

ニルードを崇拝しているミミングが、不審な侵入者であるアランドラをあの手この手で妨害してくる。像を動かしてスイッチを入れたり、タルをうまく運んで足場にしたりして、トラップを解除していこう。撤退しないと無限にザコモンスターが出てくる部屋もあるので気をつけるように。

戦闘よりもパズル要素の方が強いダンジョンだが、巨顔石は要注意。死角に入ったり、ジャンプしたりして火の玉を避けつつ攻撃していこう。


▲この部屋では2つのタルを有効に利用しないと先に進めない。


▲この柱だけ動かすことができる。ここから下に落ちるというわけ。


▲7つの巨顔石から攻撃された！極力ダメージを受けないようにね。

▼このスイッチを見つけられるかがポイント。像をうまく動かそう。

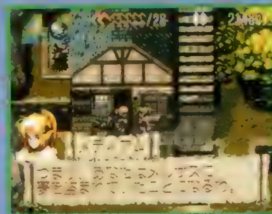




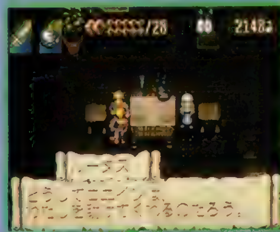
ロエイン神父

イノアの民が崇拝していたのは、実は悪魔メルザスだった!

今までイノアの民が神だと信じていたのは実は悪魔だったことが明らかになった! 同時に、これまでに起こった数々の事件にロエイン神父が関与していることも判明する。彼がルータスを助けるのもメルザスのため。最強の武器「エルナート」がルータスの魂から創りだされることを知ったメルザスが、ロエインに見張らせていたというのが真相だ。



◀「オーレンの悪夢」で祈ったため、アランドラの夢が盗まれることに…。行動が間抜けになっていた理由がついに判明した。



◀親切心から助けてくれるようにも思える。だがロエインの本心は別のところにあった。

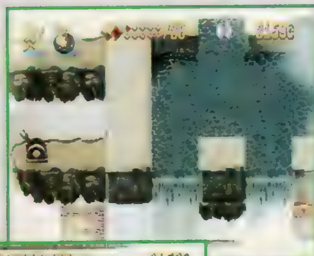


▼神像を破壊しようとするアランドラの前に立ちふさがったロエイン神父。結局、この時点では神像のところまで行けないのだ。

20 エリーンの夢

メディアムと2人で挑め

4重人格者であるエリーンの夢の中はかなり複雑。4つの人格は水、氷、砂、炎をモチーフにしたダンジョンとなって登場するのだが、それぞれがワープゲートで複雑につながっている関係で、混乱しやすいのだ。どのダンジョンから攻略してもいいため、プレイヤーによって謎解きの順番が変わってくるだろう。ポイントとなるのは、スイッチによって柱が伸び縮みする部屋。「扉は見つけたのに鍵が入手できない」という場合は、ここにワープしてきて柱を操作してみよう。



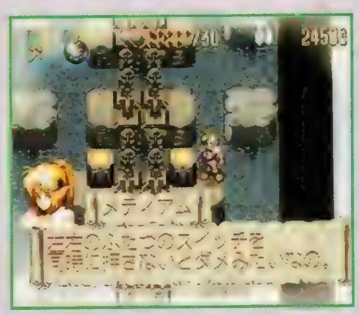
◀滝の影になっている場所にも通路がある。✚キーをあちこちに入れ、どこに行けるのか調べつつ進もう。



◀今回はメディアムも一緒に夢に入る。協力しないと解けない仕掛けも多いのだ!



▼中央のクリスタル(ルーレットになっている)を壊すと対応したクリスタルがなくなり、ワープが使用可能に。



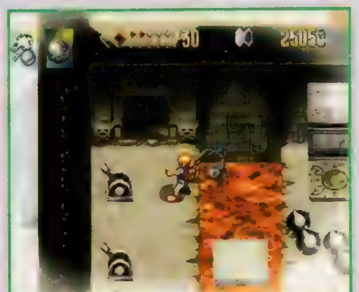
▲2つのスイッチをほぼ同時に押さないと先に進めない。メディアムと2人で挑戦しよう。



▲氷柱を足場にし、壁の上にあるスイッチを押して回ろう。氷柱をどちらに押すかが鍵だ。



▲モンスターを全滅させることで道が開けることも。砂に潜るだけではクリアできないぞ。



▲この部屋のレバーにはちょっとした仕掛けが施されている。頭を柔らかくして考えよう。

BOSS ヒドゥンアイ

姿は「ワインズの夢」のボスキャラであるビーンノイドキングによく似ているが、その強さは桁違い。攻撃を核(目玉?)に当てない限りダメージを与えられないので長期戦を覚悟しておこう。体を何回も攻撃して核を下までおびき出し、核を直接攻撃すればOKだ。基本的に2体1セットになっているため、挟まれないように戦おう。





▲ダンジョンは4種類あるが、ボス戦は3回するだけでいい。

ちょっとひと息

ダンジョン探索もいいけれど、フィールド上にある宝箱の回収も忘れないようにね！

『アランドラ』の物語はダンジョンを中心に展開されていくため、フィールドの探索を忘れがち。でも、せっかく便利なアイテムを手に入れたんだから、フィールド上でも有効に使ってあげよう。宝箱の中にはキュアエール等の高価なアイテムや、命の器なんかもあるんだからね！

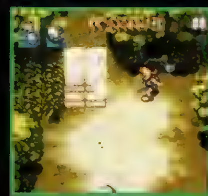


炸裂弾＆チェインスロー＆パワーグローブ

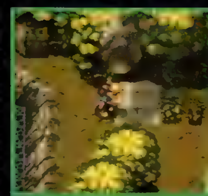
灰色の岩や切り株は炸裂弾で、白いブロックはチェインスローで、大岩はパワーグローブで、それぞれ破壊することができる。これらは主にダンジョン内で使われるけれど、フィールド上にも使える場所は少なからず存在しているのだ。



◀この切り株も炸裂弾があれば消滅させられる。



◀白いブロックにはチェインスロー。基本だね。



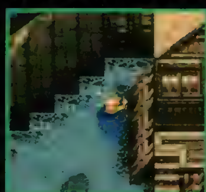
◀大岩はパワーグローブで持ち上げて壊そう。

ロングブーツ＆マーマンブーツ

ロングブーツがあれば砂漠でもジャンプ力が落ちない。今まで行けなかった場所へも飛び石伝いに行けるようになるぞ。マーマンブーツはロングブーツの1ランク上のブーツ。水の中に入れるようになるため、行動範囲がかなり広がるのだ。



◀ロングブーツがあればこんなところにも来れる



◀マーマンブーツで海もOK。この奥には何が？



◀泳げれば、橋からも飛び降りられるようになる。

ジェイクの豆



黄色い鉢にジェイクの豆を投げつければジャンプ台になる。写真のように木に隠れるように置かれている場合もあるから、見逃さないように。



◀ジェイクの豆が使える黄色い鉢は、あちこちに存在しているぞ。

そして物語は佳境へ…

ハヴァンやメディアムらの助力を得て、メルザスのところへ一歩ずつ近づいていくアランドラ。今号で紹介した部分では物語のポイントといえる「イノアの民にとっての神は、悪魔メルザスだった」という衝撃の事実も判明した。だが、「エリーンの夢」をクリアしたところで、物語的にはまだ中盤を過ぎたあたりに過ぎない。今後、さらに熾烈な戦いや強力なトラップがアランドラの行く手を遮ることは想像に難くない。アランドラはそれらにどう立ち向かっていくのだろうか？

双子の片割れ、ベグラスがさらわれてしまった！



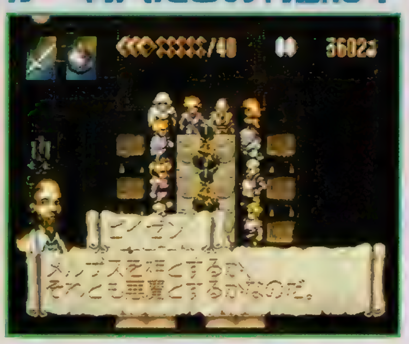


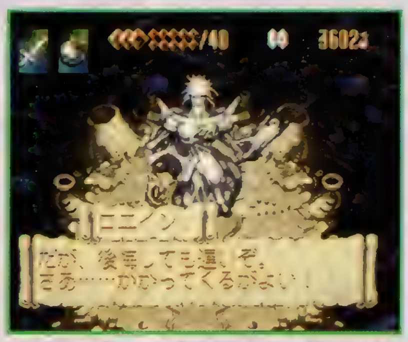
この緑色に光る3体の像は何を表しているのか？



溶岩を行くアランドラにモンスターが襲いかかる

メルザスをどう考えるのか…村人たちの判断は？





ロエインが異形の姿になってまで立ちふさがる！

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言

期待のRPGの最新情報をキャッチ!!

待ちに待った声優

スタン・エルロン
ルーティ・カトレット
リオン・マグナス
ウッドロウ・ケルヴィン
フィリア・フィリス

お待たせ!! という感じでついに発表された豪華声優陣の皆様。プレイヤーキャラを担当する総勢9人の声優さんを一挙に紹介。声をイメージできるかな。


▲主人公と2人の女性キャラ。お約束の3ショット。

関　智一さん



●主な出演作品
機動武闘伝Gガンダム
➡ドモンカッシュ
新世紀エヴァンゲリオン
➡鈴原トウジ

今井由香さん



●主な出演作品
セイバーマリオネットJ
➡小桜
ウエディングピーチ
➡サルビア

緑川　光さん



●主な出演作品
新機動戦記ガンダムW
➡ヒイロ・ユイ
スラムダンク
➡流川楓

速水　奨さん



●主な出演作品
サイバーフォーミュラ
➡ナイト・シューマッハ
超時空世紀オーガス➡桂木桂

井上喜久子さん



●主な出演作品
ああっ女神さまっ
➡ベルダンディー
らんま1／2
➡天童かすみ

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [5]

テイルズ オブ

声優さんが決定！発表 デスティニー

新キャラクター マイティ・コングマン



かつてはチャンピオンとして名声を得ていたが、ひょんなことからパーティに参加。格闘戦が得意だが、魔法攻撃には弱い。



◀通常攻撃のひとつ、ジャンプ攻撃。見た目どおりのパワフルなパンチをかましてくれる。SFC版にはいなかったタイプのキャラだ。



◀敵キャラ（いつ発表？）を担当する声優さんも交えて勢ぞろい。

渡辺菜生子さん



●主な出演作品
夢戦士
ウイングマン
➡美紅
ちびまる子ちゃん
➡たまちゃん



チェルシー・トーン

玄田哲章さん



●主な出演作品
シティハンター
➡海坊主
ドカベン
➡岩鬼



マリー・エージェント

天野由梨さん



●主な出演作品
機動武闘伝
Gガンダム
➡レイン・
ミカムラ
幽☆遊☆白書
➡雪村蛍子



ジョニー・シデン

山寺宏一さん



●主な出演作品
新世紀
エヴァンゲリオン
➡加持リョウジ
アラジン
（日本語版）
➡ジーニー

テイルズ オブ デスティニー

ジャンル	SFファンタジックRPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年予定		

秘密のベールに包まれていた声優さんがついに判明!! 新キャラクターや新技も満載して送る今回の『TOD』は、見逃せない情報が盛りだくさんなのだ!!

戦闘

「TOD」のバトルは、SFC版のシステムを継承している。敵との間合いによって、攻撃方法を決定していくのだ。リアルタイムでスリリングな戦闘が楽しめるぞ。

新技が続々登場!

特技

特技はいわゆる必殺技で、このPS版では主人公・スタン以外のキャラクターも使えるようになった。でもスタン以外はSFC版同様、COMキャラなので行動をあらかじめ指定しておくシステムとなっている。SFC版よりもさらに細かく指定できるということだけど、いったいどんなシステムとなるのか楽しみ。



◀敵との間合いで、近・遠距離攻撃を使い分けていくオモシロサがあるのだ。

ボルトスラスト

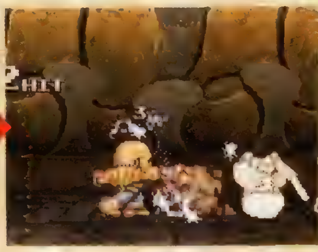
今回初めて紹介したマイティの特技。筋肉モリモリ格闘系スキンヘッドキャラならではの、うなる鉄拳顔面クリーンヒット正拳突き攻撃だ。でも、当然ながらただのパンチではない。気合いを高圧電流に変換し、帯電した拳で殴るのだ。



▶気をためているお姿。敵が感電している。



▲気を電気エネルギーに変換するマイティ。どういう原理なのかは謎。



▲やっぱり結局、体術格闘系キャラはケルナグール（!）な攻撃なんですね。

獅子戦吼

SFC版から再登場の技。PSになったことでグラフィックを改良。さらに強力な技へと進化した。

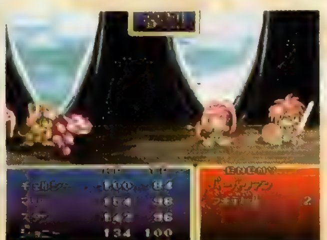




▲前列から後列へと、獅子の形をした波動が連続的にダメージを与え続ける。

豪　烈

チェルシーの弓を使った特技で、ウッドロウも使える。チェルシーの祖父アルバ直伝の技か?





▲弓矢が3連続でヒットするため、通常より強いダメージが与えられる。

マリーの新技3連発!!

魔神剣·改

スタンやリオンの特技「魔神剣」をさらに強力にした技。違いは剣の振り方。



▶剣を上から下に振り下ろす（魔神剣は下から上）。



◀上から振り下ろすために衝撃波は強力になるのだ。

猛襲剣

パワータイプのマリーならではの力強い連続攻撃が炸裂。その名のとおり「猛襲」。



▲敵に向かって鋭く突進するマリー。これはロングレンジ技なのだろうか?



▼ゴチーンと強烈な頭突きをくらわす。間違ってもチューではなさそう。



▶頭突きのあと、下から斬り上げてフィニッシュ。単体攻撃の技と思われる。

剛雷剣

敵に接近して袈裟懸けに斬りつける技。マリーの特技にはパワフルなものが多い。



▶まず右上から左下へ、袈裟懸けに斬りつける。



◀返す刀で次は左上から右下へと斬るのだ。

『TOD』のバトルは見逃せない!!

晶術

晶術は「TOD」の世界では魔法のようなもの。ただ誰にでも使えるというわけではなく、古代文明が生みだした知能ある剣・ソーディアンを装備できるキャラクターしか使えない。ソーディアンに埋め込まれたレンズが使い手に魔法能力を与えるためだ。このソーディアンは過去に起こった天地戦争の時代に、最強の兵器として作り出されたが、戦争の終結とともに姿を消している。晶術を使うためにもソーディアンを探し出すことが必要となるだろう。

ナース

ルーティの回復系晶術。グラフィックを見る限り、ファーストエイドより効きそうな感じ。



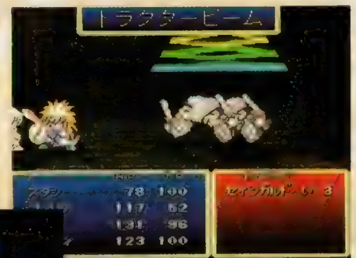
▲呪文詠唱時のまばゆいばかりのエフェクト。PSのハードパワーを使った美しい画面効果が見どころ。動いてるところをナマで見たいですね。



◀巨大な注射器を持った看護婦さんが登場。このデカイのでブスッと刺してくれるらしい、ブスッと。ちょっと痛いぐらいが、気持ちよさそう。

トラクタービーム

SFC版にもあったトラクタービームが、さらにグラフィックを強化し再登場。これはフィリアが使えるぞ。



▲トラクタービームは複数攻撃できる晶術。敵の上空から虹のような光の渦が、舞い降りてくる。こうなったら、敵はもう逃げられない。



▲くるくると回転しながら、無重力空間へと吸い上げられるセインガルド兵の皆様。目が「×」になっているのがカワイイ。



▶敵が上空まで昇りきると、重力がいきなり回復して地面にたたきつけられる。大ダメージは確実（予想）と思われる術だ。

←この古地図は何？



左に紹介している地図は、「石盤に書かれた古地図」のイメージイラスト。と、いきなり言われても、「？」でしょうが、この世界の古代の地図なんでしょうか。SFC版では、時間を超越して過去と未来を股にかけた冒険だったしね。



▲歌といえば、やっぱりPS版も歌うんでしょうね。SFC版では犬も歌ったけど…。



▶セインガルドは、リオンが王の側近として仕えている国。スタンはこの国を目指して旅立つことになるが、ここでリオンとの出会いがあるかどうかは不明。



◀いかにも武器・防具屋な看板ですね。

▶待ち合わせが食い違うカップルもいます。



街

街やそこに住む人々の画面写真があると、やはりいいですね。街並を見れば、なんとなく世界観がわかりますから。またサブゲーム入ってるかな？

美しい街並は平和の象徴

GO GO RPG SPECIAL
電撃RPG宣言
[6]

独特の世界観と個性的なキャラクターが織りなすアノRPG第3弾!!





主人公
リュウ

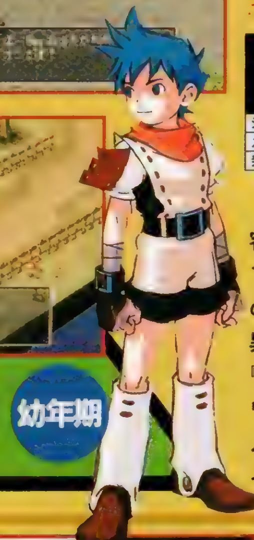
代々の主人公たちに受け継がれてきた「リュウ」の名を持つこの少年は、言うまでもなく、「竜の一族」の血につらなる者だ。物語では彼の幼年期と、たくましく成長した後の青年期が描かれる。

地中深くに封印されていた竜の一族の生き残り



▶友だちと遊んだり、いたずらしたり、世界の運命を担うとはいえ子供。





独自の世界観の中で、世代を越えた壮大な物語を描き続けるカプコンのオリジナルRPG『ブレス オブファイア』シリーズ。その最新作が、PSに登場だ！今度はどんな冒険と感動が待っているのか……。

ブレス オブ ファイアⅢ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

以前から発表だけはされていたものの、ゲームの細かい内容など、肝心な部分はすべて秘密にされていた『ブレス オブ ファイアⅢ』（以下『BOFⅢ』）。だがここにきて、ついにその超大作が秘密のヴェールを脱いだのだ！　前の2作品とは異なるPSというプラットホームで、新たな1歩を踏み出す『BOFⅢ』は、あらゆる要素に改良が加えられて飛躍的なパワーアップをとげている。今号では注目の新要素と新システムについて触れながら、ゲームが持つ深い魅力に迫っていくぞ。シリーズのファンは要チェックだ！

Battle
戦闘





▶武器による通常攻撃。見た目のハデさこそ魔法には劣るが、確実にダメージを与えたいならこれ。



▶魔法攻撃は見た目同様、その効果もかなり期待できる。

『BOFⅢ』では、前作までのコマンドを選択する方式から操作系を一新！　戦闘のコマンドがアイコン化されて、プレイヤーは✚キーを押すだけで簡単にコマンドが入力できるようになっている。





◀▲移動マップがそのまま戦闘のフィールドに変化！戦闘時のコマンドはアイコンを利用して簡略化。エフェクトもきれいだ。

　※画面は開発中のものです

World

世界

前作までのフィールドマップは、上から見下ろす視点で平面的に描かれていた。それに対して『BOFⅢ』は、視点がクォータービューに変更され、フィールドはすべて立体感あふれるポリゴンで描かれている。主人公が旅をする"世界"の姿が、限りなくリアルに表現されているのだ。

ワールドマップ





◀ダンジョンや街などへの移動の間に入るワールドマップ。

エリアマップの間の移動は、このワールドマップでおこなわれる。一度通ったルートの移動は次から簡略化することができるようになり、何度も同じ道を歩かされるわずらわしさは解消された。

視点を変えてお宝発見!!

エリアマップ内での移動中には、R1ボタンを押しながら✚キーを押すことでプレイヤーが任意に視点を動かせるのだ。



▲いかにもなにかありそうな墓石が気になったとき、主人公を裏側に回り込ませるよりも視点を変えて…。



▶やっぱり！ 普通に移動していたのではまず発見できないアイテムもこれならカンタンに見つけられる。

エリアマップ

世界中に点在している城や町、ダンジョンなどの重要なポイントに入ると、フィールドはエリアマップに切り替わる。エリアマップではキャラクターがひとまわり大きく表示され、物語を盛り上げるイベントなどが発生したときに、表情の変化やしぐさなどがより生き生きと表現されるぞ。この世界に暮らす人々との交流や情報の収集、モンスターとの戦闘などは、基本的にこのエリアマップでおこなわれる。



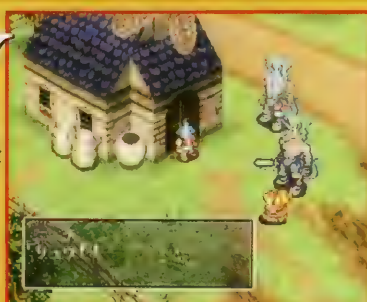
▶ダンジョンや建物の内部はエリアマップと呼ばれる。ポリゴンで描かれ、視点変更もできる。



Story

物語

物語は、竜族の最後の希望として地中に封印されていた「竜の一族」の末裔、リュウが目覚めるところから幕を開ける。人間として暮らし始めたリュウは、ある事件をきっかけに、自分の宿命を知るための旅に出るのだ。



▶王女として、そして一人の少女として成長したニーナ。

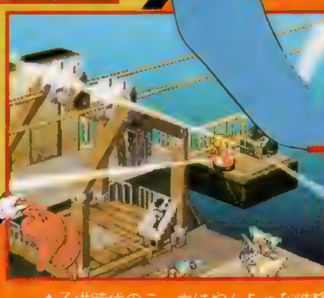
リュウたちの冒険が今、始まろうとしている



▶楽しかった少年時代は成長した主人公にとってもう戻らない思い出でしかない。友だちとの出会い、別れが主人公を成長させる。







▲子供時代のニーナはやんちゃな性格の女の子として登場

ヒロイン ニーナ

物語のヒロインで飛翼族の王女。幼年期はやんちゃな少女として、成長後は多感な乙女としてリュウの旅に同行する。魔法で主人公をサポートしてくれるぞ。

ウインディア国のおてんば王女

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

フロントミッションオルタナティヴ

GO GO RPG SPECIAL
電撃RPG宣言
[7]

リアルタイムS・RPGとなって登場の『フロントミッション』最新作。今回は、徹底的にリアリティを追求した最新画面の数々とともに、大まかなゲームの流れを紹介しよう。

フロントミッションオルタナティヴ

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

AD2434、アフリカを舞台に、もうひとつの『フロントミッション』が幕を開ける

プレイステーションで登場する『フロントミッション』シリーズ最新作『オルタナティヴ』。ロボットの「カッコよさ」にこだわりを持つ本作では、WAW（ヴァンドルングヴァーゲン)、戦車、ヘリなど、多数の機体が同一フィールドで戦闘を繰り広げる、リアルタイムS・RPGへとシステムが進化したのだ。3Dポリゴンによる超リアルなグラフィックにより、まさに実戦さながらの迫力と臨場感を味わうことができるぞ。

STORY WAW実用化の経緯

WAW（ヴァンドルングヴァーゲン）は、もともと「人間と同じ動きをする機械」としてドイツのシュネッケ社により開発された。しかし、USN軍事メーカーのディアブルアビオニクス社からの依頼をきっかけに、軍事利用の可能性を提示。やがて、汎用戦場支援兵器として開発、実践配備されることになる。

AD 2020
ドイツのランドルト教授による最初の構想が明らかになる。シュネッケ社の資金援助により開発着手。この年、アクチュエーターの雛形が完成。

AD 2025
シュネッケ社は、自社資金のみでWAWの試作機を完成させる。完成にともない、各国の企業に資金援助を求めるが、回答はすべて否だった。

AD 2026
USN軍事メーカーであるディアブルアビオニクス社からの依頼を受け、シュネッケ社は地雷処理専用機としてWAWの開発をすることになる。

AD 2027
USN軍による実用試験が実施される。結果は絶大な能力を発揮し、軍事兵器として注目されるようになる。しかし、コスト面に問題を残している。

AD 2034
いくつかの問題はありながらも、軍事兵器として認められることになったWAWは、この年アフリカのサイール戦線に投入されることになる。

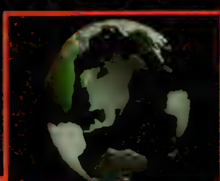
「オルタナティヴ」の時代

AD 2040
パーツの規格化によるコストダウンで急速な普及を遂げる。以降、WAPヴァンツァー（ヴァンドルング・パンツァーの略）と呼ばれるようになる。

ゲームの流れはこうなる!!

本作では、3機からなる小隊を3部隊率い、数々のミッションをこなしていくことになる。ここでは、その大まかな流れを解説していくぞ。

1 INTERMISSON 任務の説明&作戦決定



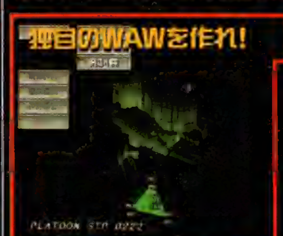
まずは、ミッションの説明と戦場の確認が行われる。ストーリーに合わせて「特定の建物を破壊する」や「敵を一掃する」など、様々なタイプのミッションが登場するので、ここでそのミッションに合わせた戦略を立てておくのだ。



▲この立体的な地球儀から……。◀戦場となる部分が拡大され、具体的な地形がわかる。

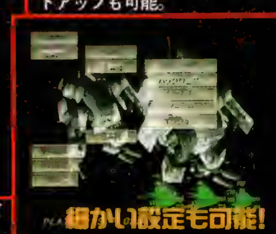
2 SET UP of WAW WAW(ヴァンドルングヴァーゲン)のセットアップ

次に、WAWのパーツや武装を決定するセットアップを行うことになる。趣味で決めるのもいいけど、強襲型、支援型など、戦略に合わせたWAWを作るのが基本だ。



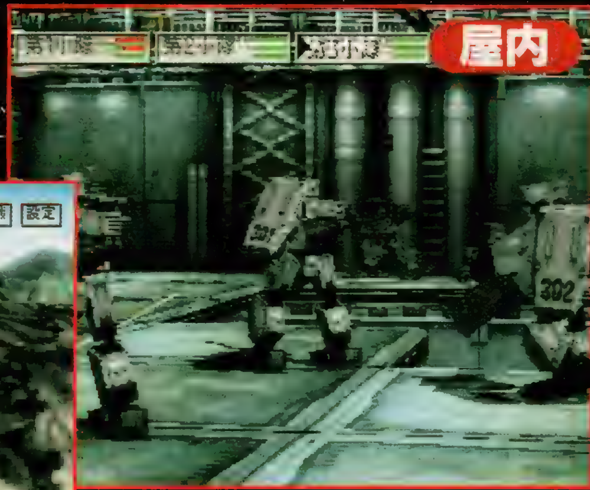
▶武器などのほか、色も変更可能になっているのだ。

◀面倒な人のため、オートセットアップも可能。



多彩なステージの数々を紹介!

戦闘ステージは、砂漠や市街など、さまざまな地形が用意されている。その一部を紹介しよう。各地形には、起伏や移動しやすさなどの設定があるので、地形に合わせた戦略を練る必要があるぞ。また、砂漠には黄色系の装備など、カラーリングの迷彩効果にも気を配る必要があるのだ。



▶建物の中で戦う場合も。どこかの工場の中か? ここではグレーの機体に迷彩効果がありそうだ。



▲海岸の岩場を歩く3機のWAW。手前にはチラリと道路も見える。ここではどんなミッションが?



▲夜景が美しい夜の市街戦。建物などの障害物が多いので、移動が困難になりそう。その分、死角から狙うといった戦術も可能になりそうだ。ハイウェイの上から狙い撃ちなんてことも!?



▶リアルな砂塵のエフェクトがかなりいい雰囲気の砂漠戦。人型のWAWは動きにくいかも? 遠くの機体はもやに包まれていて、遠近感が非常にはっきりしている。

戦いの中で、WAWは成長していく!

WAWにはそれぞれAIが搭載されていて、常に「学習」している。例えば移動指示を出した場合、最初は直進するだけだが、岩場などの特定の地形を避けるような指示を出しておけば、次からは自動的にその地形を避けるようになるのだ。こうして各部隊のWAWを賢く「成長させる」ことが、ミッションを成功させていくカギとなりそうだ。



▶キミのWAWはどう成長していく?

3 OPENING of THE STAGE
ステージごとにさまざまな演出を用意!

戦略を決め、部隊に指示を与えたらさっそくミッションを遂行するため現地へ向かうことになる。戦場となるステージに到着すると、例えば砂漠のステージなら広大な砂漠の中を数匹のラクダが歩いているといった、さまざまなステージ演出が導入されるのだ。熾烈な戦いが始まる前の、ちょっとした前奏曲といったところかな?





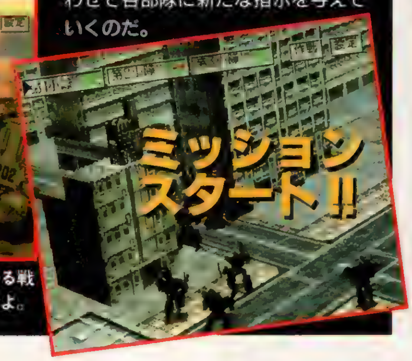
▲荒れ地のステージでは、大型輸送機から降下するWAWのデモが。
◀砂漠ではラクダが駆ける。決してラクダ型WAWではないぞ(笑)。

4 REAL TIME BATTLE
戦況を把握し、ミッションを遂行せよ!

ミッションが始まれば、指示を元に各部隊はオートで行動を始める。しかし、ボーっと見ているだけではダメ。常に戦況を把握し、それに合わせて各部隊に新たな指示を与えていくのだ。



▲指揮官としての能力が問われる。



▶刻一刻と変わる戦況を常に把握せよ。

ラジオドラマ『火星物語』が、
ゲームになって登場!
何が起こるかわからない、
ライブ感覚バラエティRPG、
プレイステーションでON・AIR!

火星物語

ラジオドラマのキャラたちがライブのノリで大冒険!!

火星物語

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	今冬予定		

人気ラジオ番組「広井王子のマルチ天国」(文化放送㈯25:00~25:30)から生まれたラジオドラマ『火星物語』が、ドラマそのままのノリでゲームになった! ラジオドラマの良さを取り込んだこのゲームでは、ゲーム中、声優さんのセリフにNGがあってもそのまま進行するなど、"ライブ"のノリを完全再現。また、3Dポリゴンで再現されたキャラクターの多彩なアクションや、切り替えなしで展開するド迫力のバトル画面など、見所も満載だ。

CHARACTER
キャラクター

キャラクターデザインは、水玉螢之丞さん!

ラジオドラマというビジュアルのない世界で生まれたキャラのデザインを担当するのは、ゲーム雑誌ではお馴染みの水玉螢之丞さん。それに、千葉繁さんなどの強力声優陣による声の演出と、ポリゴンキャラの多彩な演技による動きの演出が加わり、キャラの魅力度は120%アップ!



詳細な設定の数々! これでコスプレもOK!?



少年A

戦車を乗りこなす熱血メカ少年!

いかにもメカ好きな少年といった風体の主人公・少年A。カッコイイ名前を付けてもらうためアロマの街から旅立つ。

クエス

短刀片手にミニで戦う元気な元お姫さま

元アロマ王国のお姫さま。滅ぼされたアロマ王国の再興のため戦う。主人公にどう関わってくるかは、また秘密。

広井王子プロデュース LIVE RPG感覚

電撃RPG宣言

火星物語

STORY ストーリー

火星を舞台に少年Aの冒険が始まる



火星では、12歳になると長老から職業と名前を与えられる。今は「A」と呼ばれている主人公は、もうじき12歳。しかし、街の長老のネーミングセンスを信用していない彼は、大都会で職業と名前を決めてもらうため、旅に出ることを決意するが……。



サスケ

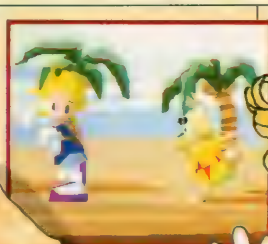
クエスに仕えるアロマ王国の優秀な戦士



メインキャラクターの中では、いちばん大人びて見えるサスケ。右目に残る傷跡が、歴戦の戦士を思わせる。

ポチ

ハイテンションの熱血中年犬



犬だけによく吠える（しゃべる）ファンキーな中年雑種犬。実はすご腕の剣士で、アンサーとは大の仲良し。



アンサー

ちょっとやんちゃな男の子

くるくるヘアーと大きな瞳が特徴の、ごく普通の男の子。少年Aに導かれて運命の冒険に巻き込まれる。

火星物語が楽しい3つの理由

1 強力声優陣による楽しい"ボイス"

イベントでは、千葉繁さんや横山智佐さんなどの、豪華声優陣による楽しいセリフがゲームを盛り上げてくれる。突発的にセリフが入ったり、なぜかNGがあったりと、声による演出が盛りだくさん！

2 投げる！ぶつける！多彩な"アクション"





キャラもステージもすべて3Dポリゴン。だから、物を拾って敵に投げつけるなど様々なアクションが可能！

▶キャラの多彩な動きに期待できる。

3 移動するだけで楽しい様々に変化する"カメラワーク"

キャラの位置関係を常に考え、方向感覚を失わないよう綿密に計算されたカメラワークが、絶妙の演出を魅せてくれる！



自然なカメラワークでキャラの動きをフォロー！



天下無敵のガキ大将

クスミダ

CV：結城比呂

シカイの村の孤児院に住む少年。子分のクコを連れて、盗みなどの悪さばかりしている「悪ガキ」だが、根が単純でどこか憎めない。孤児院の経営者であり母親代わりのスズメに憧れを抱いているため、夫のトバリにはつい反抗的になってしまう。

STORY

獣族十二神徒たちの戦いより五万年。人類の生活基盤は、安価で強大なエネルギーを生み出す〝輝晶石〟に支えられていた。それは、武力で世界統一を目指す眞弥公国の格好の戦力材料となり、公国の版図は急激に広がりを見せていた。しかし、それと同時に〝輝晶石〟のクズが放つ有毒ガスは、確実に大地を蝕んでいた。この傷つき枯れ果てた大地でたくましく生きる少年、少女たちは、やがて世界の命運を背負う戦いに巻き込まれていく……。



孤児たちのお姉さん的存在

カリン

CV：菊池志穂

クスミダと同じ孤児院に住む少女で、孤児たちのお姉さん的存在となっている。物事をハッキリ言うタイプなので、日頃からクスミダとはケンカが絶えない。また、幼い頃〝輝晶石〟の公害によって気がふれた母親に捨てられたという悲しい過去を持つ。

物語を彩る7人の戦士たちを大紹介！

この夏の発売に向けて着々と開発が進んでいる大作RPG『アルナムの翼』の魅力を直撃！　今回は、主要キャラ7人のプロフィールを紹介するとともに、キャラクター人気コンテストも行うぞ!!

GO GO RPG SPECIAL
電撃RPG宣言
［ 9 ］

アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ライトスタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～



超強気な少女

ジュナ

CV：久川　綾

普段から強気な上に、怒ると凄みのある大阪弁（？）丸出しという少女。裕福な家庭に生まれたが、父親は眞弥公国に殺され、母親は行方不明。

★ キャラクターコンテスト開催 ★

コンテストの対象は、今回紹介した7人。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と好きなキャラクターの名前を書いて、ページ下に記載してあるあて先まで送ってね。気合いの入ったイラストも大歓迎！　また、応募してくれた方の中から抽選で、PSソフト『アルナムの牙』『アルナムの翼』、オリジナルテレホンカード7種類、以上4点をセットで10名様にプレゼントするぞ。





機械好きの軟派少年

シュレン

CV：高木　渉

両親を失い、工場に勤める老人と暮らしていたため、大の機械好き。また、惚れた相手には恋愛感情を隠さない性格なので、軟派な印象を受ける。



戦士並の腕を持つ少年

エニクイ

CV：石塚　堅

アルナムを汚してしまった"人間"に対して不信感を持っているため、つい、他人を見下してしまう。歳の割に大人びており、戦いの腕は超一流。



幼き天才科学者

クレハ

CV：荒木香恵

機械の開発にかけては大人も舌を巻くほど。自分の腕で夢を実現できるという強さの反面、人見知りが激しく世間知らずという弱い一面もある。



物静かなお嬢様

マココダ

CV：天野由梨

エニクイとは幼なじみで、大人しく物静かな"お嬢様"。しかし、優柔不断や筋の通らない考えが嫌いで、怒らせるとジュナに劣らず怖い。

キャスト決定!　アフレコも終了

ケンプ	森川　智之
トエイ	冬馬　由美
シャッコ	千葉　繁
タランダ	真柴　摩利
ヒエン	田中　真弓
リョウスイ	速水　奨
トバリ	松本　保典
スズメ	篠原　恵美
バッソ	二又　一成
ランチョ	西村　知道
ギュウ	山野井　仁
ヨウガン	桜井　敏治
ナレーション	納谷　六朗
他	

ゲームの完成より一足早く、『アルナムの翼』のアフレコが終了。メインキャラ7人以外の主なキャスティングは左記のとおりだ。いずれも演技には定評のある人気声優ばかりで、個性派ぞろいのアルナムの住人を好演してくれるぞ。発売も近づき、ますます期待の高まる『アルナムの翼』から目が離せない！



キャラコンのあて先：〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F
電撃PS編集部「アルナムキャラコン」係　しめ切り：5月29日（当日消印有効）　※組織票は無効となるので注意！

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [10]

特別卒業試験の期限は5年間！

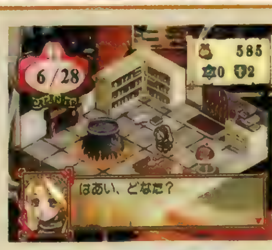
Alchemist
Atelier Marie
マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

『マリーのアトリエ』は、魔法の道具屋を経営しながらアイテム作りに奮闘する、かわいい錬金術士の物語。悪を倒すのでもなく世界を救うのでもない、ちょっと変わったRPGなのだ。育成ＳＬＧの要素もあり、奥の深いゲーム性も魅力だぞ。



落ちこぼれ錬金術士の大奮闘記

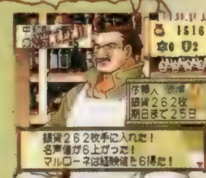
マリーの愛称で呼ばれるマルローネは、王立魔術学校〝アカデミー〟に通う錬金術士の卵。……なんだけど、実は過去最低の成績を記録してしまうほどの落ちこぼれ。そんなマリーに、工房１軒と５年後に〝何か〟を作るという特別な卒業試験が与えられる。プレイヤーは主人公マリーになり、５年間で錬金術の腕を磨いていかなくてはならないのだ。勉強したり材料集めしたり、依頼をこなしてお金を稼いだりしながら、究極のアイテム作りを目指そう！



◀マリーの工房には、たくさんの訪問者がやってくるぞ。

依頼

５年間工房を経営していくには、何はなくともお金を稼ぐことが必要。酒場で依頼を受けて無事にこなせば、報酬がもらえるだけでなくマリーのレベルや名声も上がっていくぞ。名声が上がれば依頼も多くなるし、いろんな人が仕事を頼みに訪ねてくることもあるのだ。





採集

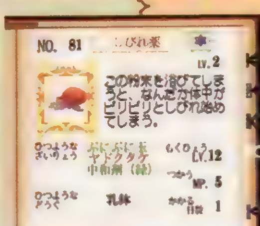
アイテムを作るのに必要な材料は、町の外に出かけて探しに行かなくてはならない。怪物や盗賊が出没するため、護衛に冒険者を雇いパーティを組んで行くことになるぞ。





作成

材料と器具が揃ったら、いよいよアイテム作成！……となるわけだが、成功するか失敗するかはそのときの状況しだい。完成した瞬間の嬉しさもひとしおだ。さらに作ったものから、また新たなアイテムを生み出せるようにもなるぞ。







CHECK

しゃべりまくり！

ここまでしゃべるＲＰＧも珍しいほど、このゲームはフルボイスで全セリフしゃべりまくり！　ＣＶは、主人公マリーを演じる池澤春菜さんをはじめ、大沢つむぎ、金月真美、小杉十郎太、立木文彦、佐々木るん、村松康雄、子安武人（以上、敬称略）と名立たる声優陣が担当しているぞ。



◀こんなセリフにまで音声が入っているのだ。

【マリーのはみだし】マリーのことがもっと知りたい！という人は、インターネットの「マリーのアトリエ」公式ホームページにアクセスしてみよう。原画や設定資料などがたくさん掲載してあるぞ。ＵＲＬ（ホームページアドレス）は、「http://www.recruit.co.jp/jugemu/atelier/marie.html」だ。

イベントの数はハンパじゃない！

この「マリーのアトリエ」には、数多くのイベントが用意されている。行事や依頼、さらに発生条件が厳しい特別なイベントなど、1回や2回プレイしただけでは見尽くせないほど盛りだくさんなのだ。エンディングも数種類あり、何度プレイしても飽きないぞ！

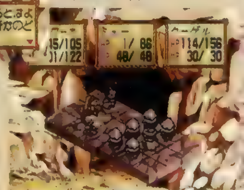


◀親友のシアが誘ってくれるイベントもあるぞ。行かなきゃソンソン！

盗賊のアジト発見!!

町の人や酒場の噂で、町の外で暴れまくっている盗賊の話を耳にするマリー。腕利きの冒険者を雇い、盗賊退治を気取ってアジトがあるらしい場所に行ってみる。すると、なんと盗賊の親分とハチ合わせに!!





▲▶盗賊の親分ににらまれ、有無も言わせず戦闘に突入！ でも結局こてんぱんにやられちゃうのよね（涙）。

妖精の木の恩返し……？

ある夜、マリーは引き寄せられるように妖精の木までたどり着き、植物用栄養剤を木に振りかけてしまうのだった。数日後、玄関先に木の実が置かれてあって……これはもしかして!?





◀▲「笠地蔵」の話じゃないけど、本当に妖精の木の恩返し!?

怪盗デア・ヒメルの予告状

いつものように酒場に顔を出すと、マスターの一人娘・フレアさんが困った顔で相談してきた。世間を賑わしている怪盗デア・ヒメルが、フレアの宝物を狙っているというのだ。マリーは見張りを引き受けるがあえなく失敗。捕まえることはできるのだろうか？



◀高い物ばかりを狙うので有名なデア・ヒメル。一体どんな奴なんだろう。

お手伝い妖精さんの訪問

ある日、可愛らしい小人の妖精さんが訪れて妖精の腕輪をくれるのだ。それ以来、ときどき訪問販売やお部屋の掃除に来てくれるし、妖精さんを雇えば仕事を手伝ってくれるし、ほーんと助かる～！





◀▲妖精さんは心強い味方。彼らに囲まれて幸せライフ！

ヘンな依頼が続出!?

名声が高まってきたり、冒険者と仲良くなったりすると、意外な人物から依頼が舞い込んできたりもする。中には「仲直りの薬が欲しい」だとか「寒さを何とかしてくれ」だとか、突拍子もない内容もあって……。どうしよう？



▲武器屋のオヤジは、髪の毛のことが唯一の悩みらしい。



▶アカデミーショップのお姉さんの依頼も結構難しい。こんな薬って作れるの!?

CHECK 初回特典も見逃せない！



▲桜瀬琥姫さん描き下ろし特製ポストカードの1枚はコレ。あとは買ってからのお楽しみ！

初回プレス版には特典として、キャラクターデザインの桜瀬琥姫さんが描くオリジナルイラストのポストカード3枚セットと、記入式の「アイテム図鑑」が付くのだ。こんな豪華な特典が付くにもかかわらず、お値段そのままというお買い得さも魅力。確実に手に入れたいならコンビニかショップで予約をオススメ！



マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月23日予定		

【マリーのはみだし】桜瀬琥姫さんが描く「マリーのアトリエ」のコミックが、「バーチャル・アイドルRE☆CO☆MIX」誌のVOL.5に、21ページにわたって掲載されているぞ。

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [11]

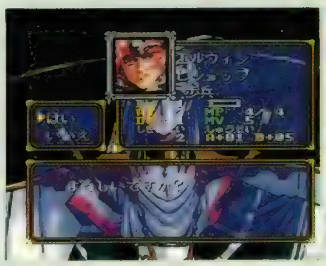
ラングリッサーI&II

『ラングリッサー』シリーズの1作目と2作目が1枚のCDに。今回は『I』の序盤を紹介。

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800 スペシャル版:¥6,800
メーカー	メサイヤ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		

『I』『II』ともに完全復活!! 1本で2度オイシイ注目作の登場だ

ドラマチックなストーリーと魅力的な登場キャラ、さらにオリジナリティあふれるシステムで多くの人気を獲得してきた「ラングリッサー」。その記念すべき第1作目と2作目をカップリングしたスグレモノがPSに登場する。今まで「ラングリッサー」を知らなかった人もコレを足がかりにすれば、魅力あふれるゲームの世界を存分に体験できるはずだ。



◀「II」のオープニングではキャラメイキングが可能なのだ。



▲主要なセリフはしゃべってくれるぞ。戦いも盛り上がる!



クリス

「I」のヒロイン的な存在の女の子。僧侶を目指し、巡礼の旅を続けている。

『I』のシナリオ1~3の戦いを紹介



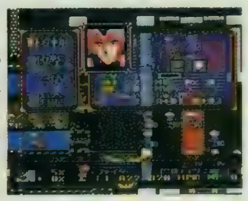
レディン

主人公でバルディア王国の王子。ラングリッサーを取り戻すため仲間とともに戦う。

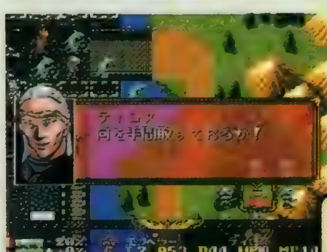
帝国皇帝ディゴスによって奪われた秘剣ラングリッサーを取り戻すべく、バルディア王国の王子レディンが立ち上がる……! というのが「I」の物語。その序盤戦を紹介していくぞ。

シナリオ1 脱出

秘剣ラングリッサーを求めるダルシス帝国が、バルディア城を襲うところからゲームスタート。このシナリオはレディンが城の上方に脱出するだけでクリアとなるぞ。ただ、かなりキツイが戦いに勝つこともできそう。シナリオ1から遊びがいはバツグンなのだ。



▶マップ上方へ移動させればクリア。ただ、少しは戦って経験値を稼ごう。



▲帝国皇帝が直々にバルディア城を攻撃。ディゴスはもちろん、周囲の兵隊も超強い! はたして勝てるのか……。

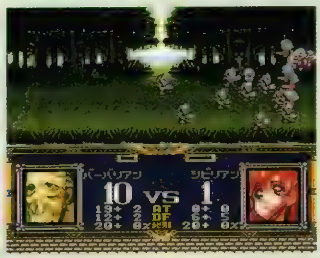


ディゴス

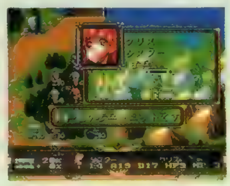
ダルシス帝国皇帝。ラングリッサーに隠された秘密の力を求めバルディアを強襲。

シナリオ2 敵中突破

城を脱出したレディンは、サルラスの領主ホーキングに援軍を要請するべく北へと進軍。その途中、巡礼の旅をしていたクリスと出会う。この戦いではクリスが敵に倒されるとゲームオーバー。なんとか守り切れ!



▲クリスはNPCなので操作不可。敵を寄せ付けるな。



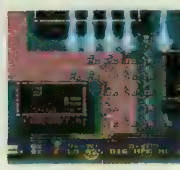
◀敵はザコばかり。バリバリ戦闘を仕掛けて倒しちゃえ。

シナリオ3 市街戦

なんとか街にたどり着いたレディンたち。ひとまず休息をとるはずだったが、そこへ昼間の野党たちが再び襲撃してくるのだった…。戦闘で街の住民が全滅すると、ゲームオーバー! 住民たちを護衛しつつ戦いを進めていくのだ。



▶敵の首領は能力値が高く強力。仲間や兵士と力を合わせて倒すこと。



◀敵は攻撃魔法も使ってくるぞ。体力はこまめに回復させよう。

LV10でクラスチェンジ

指揮官キャラはレベルが10上がるごとに、合計2回のクラスチェンジができるぞ。チェンジできる職業はキャラによって違うので、何が強いのかいろいろと試してみよう。





▲▶レディンはロードかナイトになれるが…。

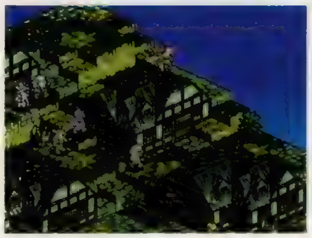
タクティクスオウガ Let us cling Together

SFCで人気のS・RPGが、パワーアップしていよいよPSにも登場だ。

ジャンル	S・RPG	価格	¥5.800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	夏予定		

勧善懲悪では終らない洗練された物語のS・RPG!

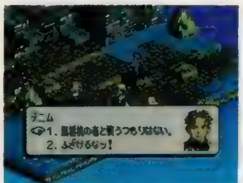
ヴァレリア島 戦乱の時代



▲戦闘では、地形の特性や高さ、天候といった要素が加味される。



▲ゲームスタート時、戦闘についてのレクチャーを受けられるので初心者も安心。



▲どちらを選択するかによって、ストーリーは分岐する。

前作「伝説のオウガバトル」の舞台であったゼテギネア大陸から、遥か離れたヴァレリア島を舞台に、物語は繰り広げられていく。この島では、さまざまな民族が、それぞれの立場に立って聖戦を戦っている。多岐にわたる価値観は、単純に善悪では分けられない。

光と闇、人間の性格を表す アライメント

純白のドレスに身を包む、光と戦争の女神イシュタル。冥界の王デムンザに従い、太陽神との戦いに敗れた暗黒神アスモデ。この2神がロウ＝光とカオス＝闇を司るが、これはキャラクターの性格を表わすアライメントに関わってくる。アライメントはキャラクターのクラス（職業）に関係する大切な要素だ。



暗黒神 アスモデ

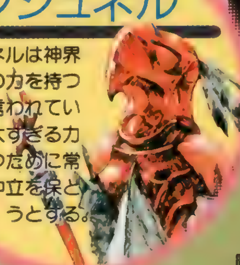
光の女神 イシュタル

対立



大地神 バーサ

大地は収穫をもたらすと同時に、死者の還る場所でもある。そのためバーサは喜びと嘆きの両面を持つ女神である。



炎神 ゾシュネル

ゾシュネルは神界でも最強の力を持つ女神だと言われている。強大すぎる力を持つために常に中立を保とうとする。



水神 グルーザ

グルーザは嫉妬深い処女神として、復讐と力を司るとされている。海の多いヴァレリア島では人気の高い神である。



風神 ハーネラ

ハーネラは、帆船の航海に必要な風を司る女神である。そのため、グルーザとならんでヴァレリア島で人気が高い。

エレメントを統べる女神たちに支えられた 魔法

魔法を使用するには、2つのアライメントと、4つのエレメントを司る6柱の神々の力を借りて使うことになる。魔法には、攻撃魔法、回復魔法、補助魔法の3種類があるが、使用できる種類はキャラクターの職業によって制限される。魔法の効果は、術者の能力値や天候などによって変化するぞ。





◀▲基本となる6つの属性の魔法以外にも、こんな魔法があるらしいがいったいこれは……？

 ＊画面は開発中のものです

幻想水滸伝Ⅱ（仮）

PSオリジナルのRPGで、もっとも期待の高い続編について、開発者に聞いてみたぞ！

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

『Ⅱ』はどうなる？ インタビューで直撃！

製作発表はあったものの、その後何の情報もなかった『幻想水滸伝Ⅱ』。多くのファンが期待しているこの作品の、現在の状況を緊急リポート！　前作の裏話も聞くことができたぞ。



●前作のキャラが登場する!?

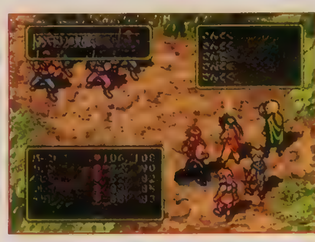
──ファンが一番気になることだと思うのですが、前作とのつながりはあるのですか？
村山吉隆氏（以下村山、敬称略）：以前からやりたいと思っていたことなんですが、前作はこちら側、今作は向こう側というように物語を展開させて、同じ世界観で『幻想』シリーズを作ろうと考えています。だから『Ⅱ』も当然同じ世界観です。
──それじゃ、地名なども一緒なんですか？
村山：まったく同じものが出てくるわけではないのですが、関係は持たせるようにしたいです。
──前作の108人は出てくるのですか？
村山：今回も108星は出てきます。そして前回のキャラは、内訳では3分の1ぐらい登場します。だから前回のセーブデータがある人は、いいことがあるかもしれないですよ（笑）。
──カスミとグレミオの人気が高くて、『Ⅱ』にも出てきてほしいという声が多いですよ。
村山：前作をプレイした人がニヤリとするような感じにしたいですね。現在、キャラを選考中です。



◀今回も仲間は108人登場するらしい。前作のセーブデータは残ってる？

●基本システムはそのまま

──ではシステム面についてですが、まず戦闘はどうなるんでしょうか？
村山：基本的に画面構成は変わらないんですけど、いろいろ技術も進歩してますから、若干の変更があります。
──協力攻撃はどうですか？
村山：あれはやっぱり108人全員で遊んでほしいという気持ちがあって入れたものなので、「Ⅱ」でも出てくる可能性は高いですね。
──では紋章システムも引き継がれるんですね？
村山：世界観を構成する要素に紋章が含まれていますからね。でもまだ詳しく言えないんです。
──戦争イベントについてはどうですか？
村山：大規模な戦争を物語として見せたかったので、前作よりドラマチックなものにしたいですね。たくさんのキャラが一度に出てくるシーンなので、もう少し見せ場を作ってあげたいなと思います。
──他にも引き継がれるものはありますか？
村山：本拠地システムとか戦争イベントとか、そういう物語の中核になる部分は残す方向です。
──それじゃ、また本拠地が出てくるんですね？
村山：あそこは、やろうと思えばいろいろ遊びを入れられる部分ですからね。
──どんな企画が挙がっているんですか？
村山：お風呂場を覗けるようにしたいという意見もありますが、どうなるかわからないですね。製品版でボツになったら「覗けないじゃないか！」ってユーザーさんに怒られちゃいますから（笑）。
──サウンド面はどうですか？
東野美紀さん（以下東野、敬称略）：世界観がファンタジー系でも中国系でもない。だからいろんな要素を盛り込んだ曲作りをしたんですよ。だから今回もやっぱり、いろいろ試行錯誤を繰り返すと思います（笑）。「108人全員のテーマを」という要望もあったんですけど、かなり大変なので……（笑）。



▶今回も協力攻撃が登場するらしいぞ



◀戦争イベントもドラマチックになる。これは期待大。

●『幻想忠臣蔵』に変更（笑）!

──108人それぞれに設定を持たせるのは、大変なご苦労だったんじゃないですか？
村山：前作を作っているとき、あまりにもツライので「人数を減らして『幻想忠臣蔵』か『幻想西遊記』にしない？」とか言ってたんですよ（笑）。
──それも面白そうですね（笑）。ところでプレイヤーが主人公になってゲームを進めるという部分は変わらないんですよね？
村山：その予定です。やっぱり108人仲間を集めるという基本方針がありますからね。ただ、『Ⅱ』から始めた人でも楽しめるような作りにする予定なので、前作を未プレイの人も安心して下さい。
──『Ⅱ』ではムービーが入ったりしますか？
村山：いちおう演出的に入れようという動きはあるんですが、テンポが悪くなるようじゃダメだと思うんですよ。よりストーリーをわかりやすく見せられるようなら使っていきたいと思っています。
──開発状況は何パーセントなんですか？
村山：シナリオは着々と進んでいるんですが、RPGなので出された企画がすべて採用されるとは限らない都合上、数字では言えません。ただ、本当にいろんな企画は考えています……ムダに（笑）。
──最後に読者&ユーザーの皆さんに一言どうぞ！
東野：開発チームのテンションも高まってきているので、いいものができると確信しています。
村山：プレッシャーに負けずに頑張りますので、皆さんよろしくお願いします!!



●開発部
村山吉隆氏
▲「幻想」シリーズのディレクターでシナリオを担当。



●サウンドデザイン室
東野美紀さん
▲同じくサウンドディレクションを担当。

 PHOTO／田中修一

GO GO RPG SPECIAL 電撃RPG宣言 [14]

ブリガンダイン～幻想大陸戦記～

着々と開発が進行する中、ゲームシステムの全貌がいよいよ見え始めてきたぞ!

ジャンル	戦略シミュレーションRPG	価格	¥5,800予定
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

「召喚」と「編成」のシステムに今回はスポットをあてるのだ!

ルーンの騎士をリーダーにモンスターの部隊を編成し、敵軍との戦闘で指揮できるのも「ブリガンダイン」の大きな特徴の1つ。今回の記事では、戦いの準備をする「コマンドフェイズ」でもっとも大事な要素といえる部隊の編成と、モンスターの召喚について詳しく解説しよう。ルーンの騎士がモンスターの部隊を率いて戦うためには、コマンドフェイズであらかじめ部隊を「編成」しておく必要がある。そして、部隊に入れるモンスターは「召喚」のコマンドで呼び出さなければならない。召喚と編成は密接に関係しているのだ。

[召喚]

モンスターの召喚は「マナ」と呼ばれる力を使っておこなわれる。強力なモンスターほど、召喚にはより多くのマナが必要になるぞ。マナは支配下にある城や砦などから供給される。他国の拠点を奪えば、多くのマナを得られるわけだ。



▲マナがなくなると、当然モンスターは召喚できなくなる。ムダ遣いは厳禁。



▶光に包まれた魔方陣から、モンスターが出現する!

[編成]

部隊のモンスターは入れ替え自由なので、プレイヤーの戦略や趣味を反映させた思いのままの編成が可能。1つの能力だけを突出させた部隊を作るか、あるいは攻撃と防御にバランスの取れた編成にするか、それはプレイヤー次第。



▲モンスターを豊富にストックしておけば、部隊編成のバリエーションも増える。



▶部隊に入れられるモンスターの数は、最高で6体まで。



▼プレイヤーが選ぶことのできない第6の国、エストレガレス。君主のゼメキスは強大な魔力の持ち主だ。

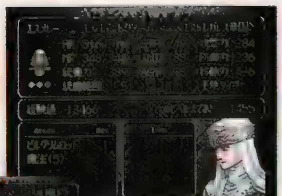


▲君主などの重要なユニットには、優先的に強力なモンスターを護衛につけるなどの戦略も考えられる。

新たに公開された6人のルーンの騎士を紹介

ストーリーに深く関わると同時に、それぞれが熱いドラマを奏でるルーンの騎士たち。ここでは今回新たに公開された6人のルーンの騎士たちを紹介するぞ。この6人のうち、イリアをのぞく5人は所属している国の君主にかなり近い位置にいる重要人物。活躍の場はきっと多いはずだ。

それぞれの国の物語を彩る個性的なルーンの騎士たち





▲エスメレーのように肉親同士で、敵味方に分かれるキャラが他にも?

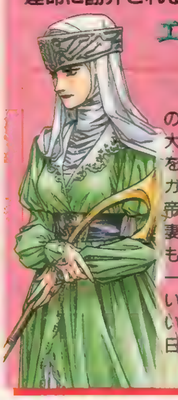
◀キャラのバックグラウンドを知っていれば、愛着も深まるというもの。

ノルガルド陣営を支える文武の雄 グイングライン



ノルガルドの白狼王、ヴェイナードの幼なじみ。勇猛果敢なヴェイナードとは対称的に、思慮深く、慎重に物事を進めるタイプ。文武に長ける彼は、軍師として親友を助け、国を支える。

運命に翻弄される悲劇の美女 エスメレー



ヴェイナードの実姉。現在は大陸で最大勢力を誇るエストレガレス国の皇帝、ゼメキスの妻である。彼女も戦場に立つルーンの騎士。互いの信念をかけ、いつか弟と戦う日がくるのか?

国の復興に命をかける百戦錬磨の騎士 ゲラインド



ゼメキスの反乱でアルメキアが滅亡したとき、戦いによる死を選ぼうとした王子のランスをいさめ、ともに落ちのびた人物。歴戦の猛者として名を馳せる彼は、祖国の復興に命をかける。

己の命を賭けて女王を守る青年騎士 キルーフ



祭祀国レオニアを治める清き女王、リオネッセの幼なじみ。リオネッセ1人を守るために、命を賭けて戦う。性格は粗野で激情家。リオネッセに対する態度もつっけんどんになりがち。

女王の信頼厚き完璧主義のプリースト アスミット



筋金入りの完全主義な性格から、「パーフェクトマン」の異名を持つプリースト。リオネッセからの信頼は厚く、何かと頼りにされることが多い。ゆえに、キルーフからは嫌われている。

ある魔導師を追ってさすらう謎の女戦士 イリア



ある魔導師を捜して大陸中をさすらう女戦士。その素性や、魔導師を追いかけている理由については、謎に包まれている。特定の条件を満たすと、プレイヤーの国に現れるらしい。

RPGカタログ

注目の人気作を一挙公開!

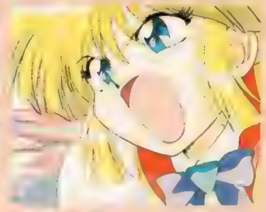
『FFⅦ』に続いて、『FFT』や『テイルズオブデスティニー』など、今後もビッグタイトル目白押しで、ますますRPGの動向からは目が離せない!

キミのターゲットはどれだ?

ひとくちにＲＰＧと言ってもA・RPGやS・RPGがあったり、以前はファンタジー世界が舞台のものが定番であったのに最近では現代や未来などこれまでとは違った世界や物語のＲＰＧが増えてきた。そこで今回はこれからどんなＲＰＧが発売されるのか、発売間近なものや注目作の中から27本をピックアップ。気になる作品をチェックしておこう。またカタログの最終ページにあるリストは、これまでＰＳで発売されたものから発売予定のものまで全てのＲＰＧのタイトルを収録。ジャンル、発売日、ザ・ベストの有無などを確認してキミのＲＰＧライフに役立ててほしい。



▲自分で作って自分でプレイできる、アスキーの「ＲＰＧツクール３」。



▼アニメーションが見所の「クライムクラッカーズ２」。発売日が楽しみ。

続々登場予定の27タイトルをチェック!

アザーライフ・アザードリームス

ジャンル	A・RPG	価格	未定
メーカー	コナミ	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

入るたびに迷路の形の変わる「ランダムマップ」方式を採用。主人公はそこで魔物を捕え、使い魔として戦闘に参加させたり、街で売ったりして魔物の塔と呼ばれるダンジョンを攻略していく。戦闘やレベルアップ以外にも、手に入れたお金やアイテムで主人公の出身地であるモンスバイアの街を発展させるという楽しみもあるぞ。



RPGツクール3

ジャンル	RPG作成ソフト	価格	未定
メーカー	アスキー	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

ユーザーの意見を取り入れて進化してきた「RPGツクール」シリーズの第３弾!! この「３」ではあらかじめ用意された「ドラゴンの背中」や「お城のバルコニー」などの画面を使用して今までにないドラマティックなシチュエーションのイベントが作成できるようになった。また、前作ではできなかった職業の設定なども可能だ。



英雄志願 GAL ACT HEROISM

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	マイクロキャビン	対応	メモリーカード
発売日	夏予定	周辺機器	(ブロック数未定)

英雄を夢見て冒険の旅に出発したかわいい女の子３人。彼女たちの繰り広げる痛快ドタバタストーリー。冒険の依頼を受けるか受けないかの決定が自由にできるフリーシナリオ、レベルアップ時に上昇する能力値を任意に決定できるフリーレベルアップと、プレイヤーに与えられた自由が大きいのも魅力のマルチエンディングRPG。



クライムクラッカーズ２

ジャンル	3D・RPG	価格	¥5800
メーカー	SCE	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

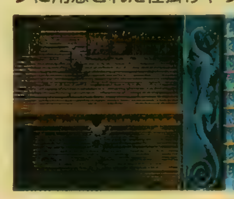
３Ｄ・ＲＰＧであるのにダンジョンの床に高さの概念が加えられ、迷路の構造がいっそう複雑になった前作以上の難解なダンジョンがプレイヤーを待ち受ける。前作はエンディングだけだったアニメーションも今回はオープニング、エンディングはもちろんストーリー途中のイベントでも効果的に使用されているらしいぞ。



ケインザバンパイア ～最後の選択～

ジャンル	A・RPG	価格	¥5800
メーカー	BMGジャパン	対応	メモリーカード
発売日	５月発売予定	周辺機器	(ブロック数未定)

人の生き血を吸って生き続けるバンパイア。主人公はこのバンパイアとなり、人々の迫害を受けながら自らの魂を解放するために旅に出るというストーリー。舞台になるダンジョンに用意された仕掛けやワナはバンパイアならではの制約がつきまとうものも多く、パズル的な要素もある。ちょっと変わった雰囲気の１本なのだ。



こみゅにてぃぽむ

ジャンル	A・RPG	価格	¥5800
メーカー	フィルインカフェ	対応	未定
発売日	７月25日	周辺機器	

小さい頃よく一緒に遊んだ生物「ポム」が村の家畜を襲ったと知らされた魔法使いのルル。どうしてもそれが信じられなかった彼女は真相を突き止めるため旅立つ。旅の途中で捕えたポムをコミュニティ(牧場のような所)で放し飼いにし、ポムが無害な生物であることを証明していく。そしてルルはポムという生物の秘密に直面する。



※画面は全て開発中のものです ※タイトル横の三角形の色はそれぞれ青＝RPG、緑＝A・RPG、ピンク＝S・RPGを表します。

G・O・D
～pure

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	イマジニア	対応	メモリーカード
発売日	6月予定	周辺機器	(ブロック数未定)

西暦2009年、世界の主要な都市は突如現れたエイリアンからの脅威にさらされていた。主人公たちはエイリアンの動きを探るうち、彼らの拠点が巨大隕石や日本各地に存在する古墳、あるいは世界中の遺跡であることがわかってきた。エイリアンたちの目的は？　ポリゴンによるムービーや戦闘シーンでの派手な演出も見逃せない。



Shadow Tower

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応	未定
発売日	秋予定	周辺機器	

大陸が多くの国に分かれて争っていた時代、12人の黒騎士を引き連れ大陸の全土を統一した王がいた。王は12の宝石をあしらった王冠をもち全能とまで言われ人々に敬われていた。ところが、その王もいつしか寿命を迎えこの世を去り再び戦乱の時代が大陸を覆うのだった。主人公は戦乱を押さえ、大陸を平和にできるだろうか？



シミュレーションRPGツクール(仮)

ジャンル	S・RPG作成ソフト	価格	¥5800(予定)
メーカー	アスキー	対応	メモリーカード
発売日	夏予定	周辺機器	(ブロック数未定)

ファンタジー世界を舞台にしたS・RPGを作るソフトがこれ。初めから用意されているマップ背景やキャラクターグラフィック・データなどを組み合わせてオリジナルのストーリーを付加すればたちまちS・RPGのでき上がり。人物の顔のグラフィックなどは145種類ものデータが用意されているうえ自分で手を加えることもできるのだ。



真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ジャンル	RPG	価格	¥6800
メーカー	SNK	対応	メモリーカード
発売日	6月27日	周辺機器	(ブロック数未定)

人気の対戦格闘ゲーム『サムライスピリッツ』のキャラクターたちを使ったRPG。2つの章（シナリオ）からなる壮大なストーリーと、対戦格闘ゲームさながらの戦闘シーンは既存のRPGでは味わえない爽快感！　選んだ主人公ごとにシナリオの細部が変化するなど1回や2回のプレイで全ての謎を解き明かすことはできない。



聖痕のジョカ
～光と闇の聖王女

ジャンル	S・RPG	価格	¥5800
メーカー	タカラ	対応	メモリーカード
発売日	4月25日(発売中)	周辺機器	(1ブロック)

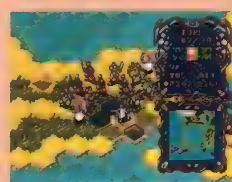
封印されていたはずの力を秘めた24文字のルーンが解放されてしまい、そのせいで大陸の形までもが不安定になってしまった世界。この世界を救うため、性格がまったく逆のジョカという2人の女の子のどちらかに味方して世界中からルーンを集めるマルチシナリオ&マルチエンディングのRPG。キミはどっちのジョカが好き？



マスターオブモンスターズ
～暁の賢者たち～

ジャンル	S・RPG	価格	¥5700
メーカー	東芝EMI	対応	メモリーカード
発売日	7月18日	周辺機器	(ブロック数未定)

ファンタジー世界でモンスターを召喚して互いに戦わせるS・RPGの名作。モンスターの召喚・融合といった独特のシステムはそのままに、PS版ではオープニングなどにアニメーションによるビジュアルシーンを追加。また、成長させたモンスターを奪い合う「対戦モード」が付加されるなど今までのファンにも楽しめる1本なのだ。



TILK
～青い海から来た少女～

ジャンル	S・RPG	価格	¥5800
メーカー	TGL	対応	メモリーカード
発売日	4月25日(発売中)	周辺機器	(1ブロック)

はるか遠い南の海に浮かぶ小さな島を舞台に繰り広げる少年たちの成長と冒険を描いたS・RPG。ある日、島の海岸で謎の少女シルキーと出会う主人公・ビリーたち。そしてその日から、ビリーたちの伝説の秘宝をめぐる冒険が始まるのだった。「落とし穴」などの地形を利用したユニークな攻撃方法もこのゲームの特徴の1つだ。



トレジャーギア

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	未来ソフト	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

封印された遺跡に住むモンスターと戦い、宝を持ち帰って売りさばく。そんな冒険者稼業を相棒兼恋人と営む主人公はある日、誰も生きて帰ったことのない迷宮でその恋人に死の呪いをかけられてしまう。彼は恋人の呪いを解くために必要なアイテムを求めて単身で冒険に出ることになった。フルポリゴンの迷宮探索RPGだ。



どきどきポヤッチオ

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	キングレコード	対応	未定
発売日	秋予定	周辺機器	

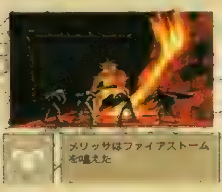
モンスターとの戦闘や、レベルアップを排除！　既存のRPGの概念をまったく打ち破ったシステムでRPG本来の「役割を演じる」という部分に重点を置き女の子と仲良くなることが目的のちょっと変わったRPG。全てのキャラクターがリアルタイムで生活する世界で、どきどきの恋愛をロールプレイしてみよう。



バウンダリーゲート

ジャンル	3D・RPG	価格	¥5800(予価)
メーカー	パックインソフト	対応	未定
発売日	夏予定	周辺機器	

村や街、廃坑や地下迷宮の全てが3D視点で描かれたRPG。リアリズムを意識したグラフィックとサウンドや、移動画面がそのまま戦闘画面になるリアルで大迫力の戦闘シーンが特徴だ。また、RPGの醍醐味の1つである魔法はゲーム画面をフルに使ったアニメーションで表現され、その効果が一目でわかるようになっている。



バウンティソード ファースト

ジャンル	S・RPG	価格	¥5800
メーカー	パイオニアLDC	対応	メモリーカード
発売日	6月予定	周辺機器	(1ブロック)

ターン制やヘックスといったS・RPGでは定番のシステムを排除し、もっとスリリングでリアルな戦闘を表現! 敵の裏をかき先手を打って行動したり、相手の行動を見て臨機応変に戦略を変更していく決断力がカギになる。1戦闘ごとに緊張感の高まるシナリオは上級者向けのドラマティックなストーリーを演出してくれる。



ファーランドストーリー ～四つの封印(仮)

ジャンル	S・RPG	価格	¥6800
メーカー	TGL	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

全体的な難易度を抑え、初心者も安心して楽しめるS・RPG。個性的なキャラクターが絡み合うストーリー展開や、SDキャラによるコミカルな戦闘シーンはアニメやコミックスを見る感覚。さらに各キャラのセリフは永井一郎、千葉繁や椎名へきるなど総勢25名からなる豪華声優陣による音声でファーランドの世界を演出!!



魔導都市エルピス

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応	未定
発売日	未定	周辺機器	

プレイヤーの視点で画面構成されたRPG。プレイヤーは冒険者ギルド「フローレンス亭」の登録メンバー6人を操り、ギルドのマスターであるリオと共に我が家同然の「フローレンス亭」を発展させていくことが目的。冒険中に捕えたモンスターを闘技場に引き渡し、アイテムやお金を稼ぐ「捕獲バトル」などのシステムも面白い。



MOON

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アスキー	対応	未定
発売日	秋予定	周辺機器	

「もう遅いわよ、早く寝なさい」…なんて母親の声で、素直にベッドに潜り込む少年。ところが、消したはずのモニターがついていることに気がつき、もう一度コントローラを握ると……。突然少年は光に包まれ、画面に吸い込まれていく。たどり着いたのは、ついさっきまで自分がプレイしていたゲームの中。これは夢か幻か?



森の王国(仮)

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	アスミック	対応	未定
発売日	未定	周辺機器	

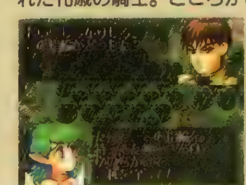
戦争を止めようとする少年たちの旅の物語。生と死の大切さや戦わないことの難しさをテーマとした自由度の高いS・RPG。「色」と「妖精」をキーワードに作られた世界は幻想的で今までにない雰囲気を演出。人間と妖精が共存している世界で起こったある国の王女誘拐事件をきっかけに主人公の少年は旅立ち、冒険の中成長していく。



ライアットスターズ

ジャンル	S・RPG	価格	¥6800
メーカー	ヘクト	対応	メモリーカード
発売日	5月2日	周辺機器	(2～8ブロック)

1発逆転が可能なスリリングな戦闘や、自由にキャラクターの能力値を成長させられるなど画期的な要素が詰まったS・RPG。主人公は辺境で功績を上げ、部隊長にまで抜擢された16歳の騎士。ところがこの主人公がまかされた部隊は、宮廷軍最弱のはみ出し者が集められた部隊だった。ここからこの部隊の活躍を描く物語が始まる。



雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ

ジャンル	A・RPG	価格	¥5800
メーカー	アクセラ	対応	メモリーカード
発売日	7月18日	周辺機器	(ブロック数未定)

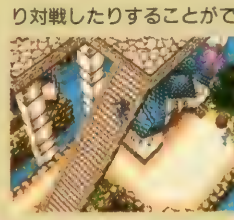
自分のライドギア(ロボット)をパワーアップさせ、より強大な敵と戦っていくA・RPG。さまざまな武器を装備したり、多彩な必殺技を覚えさせて自分だけのライドギアを作るのが目的。友達と2人で協力して敵を倒したり、作り上げたライドギアで対戦することもできる。遊び方も今までのRPGの概念に捕らわれない1本だぞ。



ラグナキュール

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	SME	対応	メモリーカード
発売日	夏予定	周辺機器	(ブロック数未定)

あらかじめ設定されたストーリーをクリアしてもゲーム自体は終わらない新しいタイプのRPG。ゲームの世界で育てたキャラをメモリーカードにセーブして、友達と交換したり対戦したりすることができるメモリーカードバトルシステムで、最強のキャラを競うとかアイテム長者を目指すなどRPGの新しい遊び方が生まれそう。



リンダキューブ・アゲイン

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

世界を手に入れようとする魔王も、それを倒そうとする勇者もまったく登場しないRPG。以前PCエンジンで発売された問題作がPS版になって登場する。PS版ではPCエンジンのとき以上に練り込まれたシステムで、「誰もがプレイできるように、けれどより奥深く」を目指しての移植。「アゲイン」の名はダテじゃない!?



るろうに剣心~明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	SCE	対応	メモリーカード
発売日	未定	周辺機器	(ブロック数未定)

あの人気コミックス「るろうに剣心」が、3D格闘アクションに引き続いてRPGで登場だ！　主人公はコミックスと同じ剣心ではなく、聖（ひじり）と輝（ひかる）という男女のオリジナルキャラクター。敵との戦闘は剣道などの団体戦のように勝ち抜き戦と総当たり戦が選べるなどユニークな戦闘方式を採用しているぞ。



聖刻1092操兵伝

ジャンル	RPG	価格	¥5800
メーカー	ユタカ	対応	メモリーカード
発売日	7月予定	周辺機器	(ブロック数未定)

テーブルトークRPGや小説などで人気のファンタジーロボット物語がPSでRPGになるぞ。3人の主人公の視点で見る広大な世界、不思議な力を秘めた「聖刻石」そして巨大ロボットが従来のファンタジー世界とはまったく異なる雰囲気を作っている。戦闘も既存のものとはまったく違った新しいシステムを制作中とのことだ。



PLAYSTATION 発売日順RPG総覧

PSで今までに発売されたRPGに加え、これから発売されるタイトルも全て収録！　RPGはこれで完璧！

発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル
●1994年発売のソフト			
12月 3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5800／RPG
12月16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6300／RPG
●1995年発売のソフト			
1月27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4800／RPG
6月30日	アークザラッド	SCE	¥5800／RPG
7月21日	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	¥6300／RPG
10月13日	ウィザードリィVIIガーディアの宝珠	SCE	¥5800／RPG
10月27日	戦国サイバー藤丸地獄変	SCE	¥5800／S・RPG
11月 3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナンへ~	SCE	¥5800／RPG
12月15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6800／RPG
12月22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6800／RPG
●1996年発売のソフト			
1月26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6800／S・RPG
2月23日	太閤立志伝II	光栄	¥7800／S・RPG
3月21日	ヴォルケンクラッツァー~審判の塔~	アスミック	¥5800／RPG
3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8800／S・RPG
4月26日	パチパチサーガ	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG
5月17日	DEFCON 5	マルチソフト	¥4800／RPG
5月31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6800／RPG
6月21日	KING'S FIELD III	フロム・ソフトウェア	¥6300／RPG
7月12日	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	¥2800[BEST]／RPG
7月12日	アークザラッド	SCE	¥2800[BEST]／RPG
7月12日	ポポロクロイス物語	SCE	¥5800／RPG
9月20日	女神異聞録ペルソナ	アトラス	¥6800／RPG
9月27日	王宮の秘宝テンション	バップ	¥5800／RPG
9月27日	伝説のオウガバトル	アートディンク	¥5800／S・RPG
10月25日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ	¥5800／S・RPG
10月 4日	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー	¥5800／RPG
11月 1日	アークザラッドII	SCE	¥5800／RPG
11月29日	幻想水滸伝	コナミ	¥2800[BEST]／RPG
11月29日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥2800[BEST]／RPG
12月 6日	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア	¥5800／S・RPG
12月 6日	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ	¥5800／RPG
12月 6日	里見の謎	サンテックジャパン	¥5800／RPG
12月20日	ワイルドアームズ	SCE	¥5800／RPG
12月27日	黄昏のオード~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス	¥5800／RPG
12月27日	新SD戦国伝　機動武者大戦	バンダイ	¥5800／S・RPG
12月27日	新SD戦国伝 機動武者大戦(限定版)	バンダイ	¥5800／S・RPG
12月27日	BASTARD!! -虚ろなる神々の器-	集英社・セタBASTARD!!製作委員会	¥6800／RPG
12月27日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥6800／S・RPG
●1997年発売のソフト			
1月31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥6800／RPG
2月14日	三國志孔明伝	光栄	¥7800／S・RPG
2月28日	NAGE LIBRE~螺旋の相克~	バリエ	¥5800／S・RPG
3月14日	ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5800／RPG
3月21日	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	¥4800／RPG
4月11日	アランドラ	SCE	¥5800／A・RPG
4月18日	クォヴァディス~イベルカーツ戦役~	グラムス	¥5800／S・RPG
4月18日	フェーダ2 ~ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン~	YANOMANGAMES	¥5800／S・RPG
4月18日	大冒険Deluxe~遥かなる海~	ソフトオフィス	¥5800／S・RPG
4月25日	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥6800／RPG
4月25日	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ／東北新社	¥6800／RPG
4月予定	ケイン・ザ・バンパイア~最後の選択	BMGジャパン	¥5800／RPG
4月25日	聖痕のジョカ~光と闇の聖王女~	タカラ	¥5800／RPG
4月25日	TILK~青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG
5月 2日	ライアット・スターズ	ヘクト	¥6800／S・RPG
5月23日	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	¥5800／RPG
5月下旬	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG
6月 6日	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	¥5800／RPG
6月13日	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定／S・RPG
6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG
6月予定	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG
7月11日	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG
7月18日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800／A・RPG
7月18日	マスターオブモンスターズ~暁の賢者達~	東芝EMI	¥5800／S・RPG
7月25日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG
7月予定	聖刻1092　操兵伝	ユタカ	¥5800／RPG
7月予定	聖刻1092　操兵伝(限定版)	ユタカ	¥9800／RPG
8月 8日	スペクトラルフォース	アイデアファクトリー	¥5800／S・RPG
夏予定	G・O・D~pure	イマジニア	¥5800／RPG
夏予定	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800／RPG
夏予定	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	未定／RPG
夏予定	シミュレーションRPGツクール(仮)	アスキー	¥5800／S・RPG
夏予定	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG
夏予定	バウンダリー・ゲート	パックイン・ソフト	¥5800／RPG
夏予定	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG
夏予定	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG
夏予定	ラングリッサーI・II(仮)	メサイヤ	¥6800／S・RPG
夏予定	ルシファード~世紀末への挑戦~	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG
夏予定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG
夏予定	フロントミッション オルタナティヴ	スクウェア	未定／RPG
10月予定	スペクトラルタワーII	アイデアファクトリー	¥5800／RPG
秋予定	MOON	アスキー	未定／RPG
秋予定	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG
秋予定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	未定／A・RPG
秋予定	シェラザード伝説 黄金帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG
秋予定	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚十勇士陰謀編	SCE	¥5800／RPG
秋予定	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG
冬予定	OUT LIVE Be Eliminate Yesterday	サンソフト	未定／RPG
冬予定	火星物語	アスキー	未定／RPG
冬予定	テイルズオブデスティニー	ナムコ	未定／RPG
未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG
未定	ツインビーRPG(仮)	コナミ	¥5800／RPG
未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	¥5800／RPG
未定	Blaze&Blade Eternal Quest	T&Eソフト	¥5800／RPG
未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定／RPG
未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	¥5800／RPG
未定	クライムクラッカーズ2	SCE	¥5800／RPG
未定	ファーランドストーリー~四つの封印~(仮)	TGL	¥6800／S・RPG
未定	ブレスオブファイアIII	カプコン	未定／RPG
未定	モンスターコレクション	トンキンハウス	¥5800／RPG
未定	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG
未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG
未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／RPG
未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG
未定	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG
未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800／S・RPG
未定	リンダキューブ・アゲイン	SCE	未定／RPG
未定	RPGツクール3(仮)	アスキー	未定／RPG

以上100タイトル 全106本



日本コンピュータシステム株式会社
© 1997 NCS
PlayStation
あのヴァルケンが、5年の沈黙を破ってよみがえる！
キャラデザイン 安彦良和
メカデザイン 宮武一貴
初回限定スペシャル特典！
初回限定で、安彦氏・宮武氏の「イラスト設定原画集（別冊B5フルカラー）」がもらえる！
店頭に無くなり次第終了となります。他では手に入らない豪華ビジュアルブックをゲットしたければ、お店で予約しよう！
ASSAULT SUITS VALKEN 2
重装機兵ヴァルケン2
7月発売予定
¥5,800

PlayStation

"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・エンタテインメントの商標です。

初回限定
スペシャルパッケージ特典！

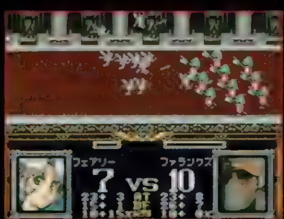
1.ラング I&II特製ピンバッジセット
2.メモリアルブック

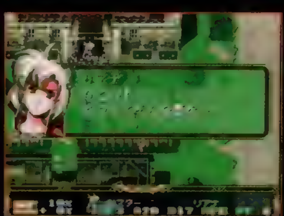
スペシャルパッケージ
予価¥6,800

レギュラーパッケージ
予価¥5,800



新たなアニメーションと、豪華声優を迎え、プレイステーションで登場！





PCエンジン版「ラングリッサー I」と、PC-FX版「デア ラングリッサー」をプレイステーション用にリメイク。

7月発売予定

ラングリッサー予約キャンペーンのお知らせ

「ラング I & II」または「ラングIV（サターン版）」のスペシャルパッケージ版をお店で予約して買うと、「ラングリッサーIII特製ピンバッジ」をもれなくプレゼント！ 他では手に入らない、オリジナル・ピンバッジをゲットしろ！

※サターン版「ラングリッサーIVスペシャルパッケージ」には、「ラングIV特製ピンバッジ」が付いています。
※景品のお届けは、応募の締切から50日程かかります。

応募の方法
1. お店で予約（応募用紙に、予約したお店の承認印を押してもらう。）
2.「I & II」または「IV」を購入する（商品のたすき部分に付いている応募券を切り取り、応募用紙の所定の位置に貼る。）
3. 応募用紙と500円分の切手を封筒に入れ、ポストへ投函

応募の宛先：〒104 東京都中央区銀座4-11-3 （株）アートピース 「ラングリッサー予約キャンペーン」係

応募の締切：ソフトの発売日から1ヵ月後の消印有効。

ラングリッサー予約キャンペーン応募用紙

ラングリッサーIII特製ピンバッジプレゼントに応募します。

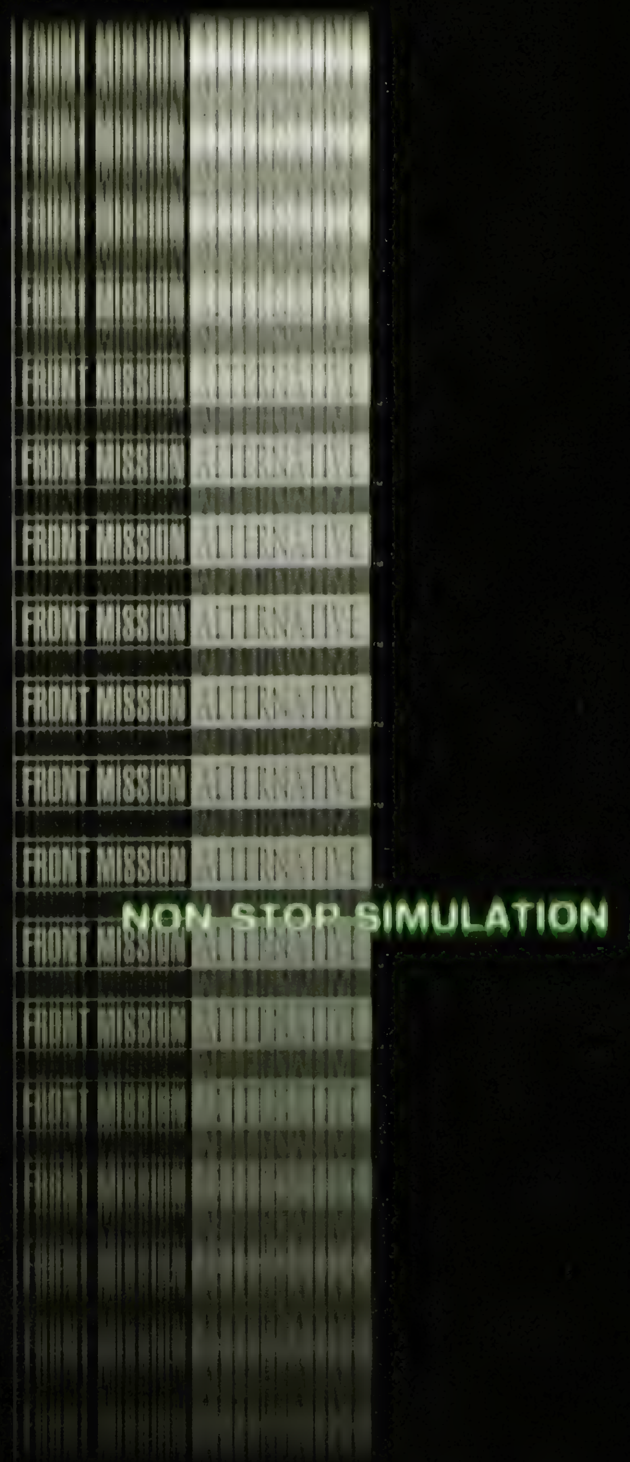
●お名前（フリガナ）
●ご住所 〒
●電話番号 （ ）

この応募用紙をゲームソフト取り扱い店にお持ちいただき、ソフトの購入予約をして下さい。

㊟ お店の承認印、応募券、500円分の切手が全て揃っているか確認の上、ご応募下さい。

お店の承認印を押して下さい。

応募券を貼って下さい。


FRONT MISSION ALTERNATIVE
NON STOP SIMULATION

PlayStation



カーライン王国宮廷軍の弱小部隊、第9軍。
ディール帝国の野望を打ち砕き、戦乱の世に輝く星となるのは、誰なのか。
落ちこぼれ達の逆襲が始まる。

1997.5.2 CO

株式会社 ヘクト
〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE. 03-3956-2719 FAX. 03-3956-7002 HomePage http://www.TokyoWeb.or.jp/HECT/


……心の武器が、ありますか？
WING OF ALNAM
PlayStation
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



「輝晶石」を燃焼することによって排出される有毒ガスは、世界をどんどん蝕んでいきます。場所によっては生き物に有害な酸性雨が降るところも…。

物語の要所要所にはビジュアルシーンが挿入され、ゲームの雰囲気を盛り上げます。





カリン

物事をハッキリ言う女の子。クスミダとはケンカが絶えない。
声：菊池志穂

クスミダ

盗みも全然平気な悪ガキ。くだらない理由で孤児院を家出する。　声：結城比呂



動く森……「森の牙」が通った後は、土も水も命も枯れてゆくと言われています。誰が一体何のために作ったのでしょうか…？

戦闘はキャラクター同士の仲に左右される「連携」システムをはじめ、様々なオリジナル要素があります。



アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

超ワルガキRPG、今夏登場!!

プレイステーション専用ロールプレイングゲーム
97年夏発売／予価5,800円



アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

プレイステーション専用AVG
3,980円で好評発売中！
「翼」の前身！「アルナム」の世界がもっとよくわかるぞ！

アルナムの翼
ゲーム体験版

書店にて980円で好評発売中！
「翼」に興味がわいたら
一度プレイしてみよう！



RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

▶▶東北新社 PRESENTS 超本格大型RPG PAL[神犬伝説]

PlayStation

PAL the Legend of Puppy

君の町からはじまる100時間の冒険

[PAL]–神犬伝説–
●東北新社／東映ビデオ
●¥6,800
●メモリーカード(1〜3ブロック)

4/25 on Sale

運命の少女と出会った……
神様に選ばれた子犬の物語



PAL [神犬伝説]

STORY

ノストラダムス委員会の陰謀とそれに巻き込まれる少女、カオル

世界を陰で操っているノストラダムス委員会。その統率者であるノストラダムスは、未知なる能力の持ち主だった。ある日、恐ろしい世紀末の予知夢を見た彼は、それを未然に防ぐため運命の鍵を握っている少女・カオルの誘拐を決意する。何も知らず平穏な日々を送るカオルは、捨てられていた子犬・パルを拾って育て始める。だが、家ではパルを飼えなくなったカオルは、途方に暮れて学校に来てしまい、ノストラダムス委員会の手先謎の「戦闘機」に誘拐されてしまうのだった……。

PAL the Legend of Puppy

君の町からはじまる100時間の冒険

[PAL]-神犬伝説-
●東北新社／東映ビデオ
●¥6,800
●メモリーカード(1〜3ブロック)

4/25 on Sale

100時間ドラマの幕開きは突然に……

100時間にもおよぶ、カオルとパルとキミの物語が、いよいよ始まる！
今回は、序盤のストーリーを追いながら、その冒険ードラマーを紹介しよう
キミは無事、カオルを助け出せるか？



100時間という長丁場の冒険を助けてくれるのが、この簡単便利で親切なシステム。まったくストレスを感じることがないぞ。

①守島町



ある日カオルは学校の屋上でノストラダムスの手先に誘拐されてしまう。戦いに敗れたパルは、最高位の神ゼウスに導かれ、神の国に行く。

突然の出来事！



もちろんカオルを助けようとして謎の「戦闘機」に挑むパルだったが、とてもかなうわけがなかった。そりゃ、そうだ、パルはまだ子犬なんだから……。

②神の国

神の国でパルとパレは七福神に修行をつけてもらうことになる。無事に修行を終えたパルは勇者の実を食べ神犬戦士へと転身するぞ。さらに七福神から神通力の巻物を授かり貧乏神と山の神という心強い仲間と守島町へと帰ることに…。

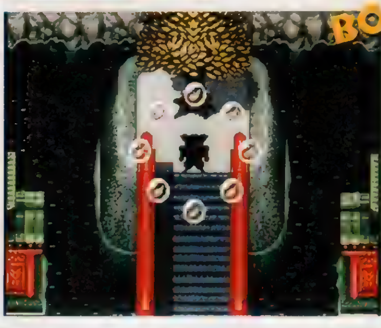


▶七福神の修行はとても厳しい。

◀修行はほとんどがミニゲーム。



▶一つしかないという勇者の実を賭けてパレと戦うパル。絶対に負けられない！



苦しかった（楽しかった？）修業も終わり、勇者の実を食べて神犬戦士として生まれ変わったパル！　しかし、その代償にキバを失ってしまう。

③守島町

守島町に着いたパルたちはカオルのボーイフレンドであるユキトに会う。事情を知った彼はパルと一緒に旅立つことになるのだ。早速カオルを捜す手がかりをつかんだ彼らは新幹線に乗り先を急ぐ。



▶カオルの家に行ったパル。だがそこにカオルの姿はなかった。





▶カオル救出のためにともに戦ってくれるユキトは、料理が得意なのだ。

⇩風船配り



▶風船配りのアルバイトをして、お金を稼がなければならないのだ。

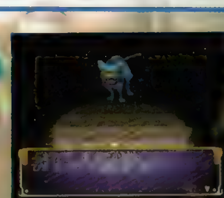
⇩新幹線



▶アルバイト代を全部使ってキップを買い、新幹線に乗るパルたち。

パレ

実力は互角といったところだが、最初の強敵であることはまちがいない。ひたすら攻撃を続けよう。



戦闘機



あまりにも、あまりにも強すぎる戦闘機の前に、パルはあえなく敗れてしまう……。

PAL the Legend of Puppy
君の町からはじまる100時間の冒険

[PAL]−神犬伝説−
●東北新社／東映ビデオ
●¥6,800
●メモリーカード(1〜3ブロック)
4/25 on Sale

④サクラン町

パルたちを乗せたフジの村行き新幹線が事故にあいサクラン町に足止めされてしまう。そこでノストラダムス委員会の目的を聞いたパルはフジの村へ急ぐ。



◀この感情マシンで人間を支配しようとしている。急いで破壊しよう。



▶ここではじめて、ノストラダムスの野望について具体的な話が聞けるぞ。



⑤フジの村

フジの村に着いたパルたち。フジの山にカオルがいると確信するパルは山の火口へと進んでいく。だが、それは敵の罠だった。罠にかかった彼らは火山の噴火によって吹き飛ばされる。



◀パルたちを罠にはめた張本人。火口の奥で待ちかまえている。

▶ダビンチばばあが操る感情マシンがパルに襲いかかってきた。

⑥ドーナツ島

火山の噴火に巻き込まれ行き着いた所でパルは以前失った自分のキバを見つける。そこに突然襲ってくるノストラダムス委員会のモナリザじじい。彼との戦いでまた吹き飛ばされるのだ。



▼以前にパルの失ったキバの一つがこの島で取り戻せるのだ。

▲ダビンチばばあの夫がパルに復讐しにきた！

⑦船長丸

海に放り出されたパルは船長という男（名前も船長）に助けられる。さらに貧乏神やユキトを捜すために協力してくれるぞ。望遠鏡を覗くパルはユキトを発見！　急いで助けにいこう。



▼船長に頼まれて望遠鏡を覗くと、見覚えのある人物が。

▲無人島に流れ着いたユキトが必死にSOS信号を送っている。

⑧無人島

無事にユキトを助けたパルはサメに襲われてしまう。しかもサメの腹の中に山の神が入っているからビックリ！　そして貧乏神は……。



◀船への架け橋が、サメに。

▶パルとユキトの二人で戦うことになってしまった。

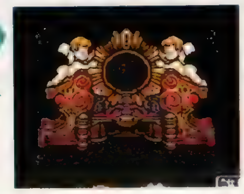
◀サメの腹の中から出てきたのはなんと山の神だった。



▶この奇妙な会話は特に気にする必要はない。

がんじょうマシン

[illegible]の後にもボス戦が控えているため、[illegible]は力を力を温存して戦わなけ[illegible]ない



邪悪な意志



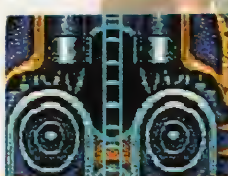
1発1発の攻撃力がかなり大きい。自分のHPに常に注意しながら戦わなければならないだろう。

ダビンチばばあ

弱点とな[illegible]し、集中攻[illegible]まおう。



ドリルマシン



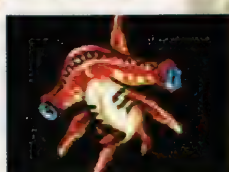
[illegible]攻撃を[illegible]てしまうことに[illegible]

モナリザじじい

こちらもダビンチばばあ[illegible]となる属性さえ発見できれ[illegible]たりするのだ。



サメ



[illegible]

PlayStation

PAL the Legend of Puppy

君の町からはじまる100時間の冒険

[PAL]-神犬伝説-
●東北新社／東映ビデオ
●¥6,800
●メモリーカード(1〜3ブロック)
4/25 on Sale

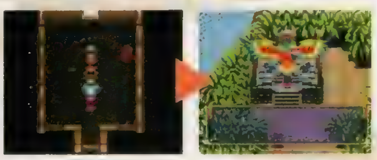
⑨アルマン島

貧乏神を捜す旅をするパルたちはアルマン島に到着する。そこで彼らはある女性の恋人として現れた貧乏神と対面してしまう。真実をあかすためパルは、島の奥へと進むがノストラダムス委員会の罠にはまってしまうのだ。からくも罠を打ち破り貧乏神を助けたパルたちは再びカオルの行方を捜す旅に出発するのだった。



▶貧乏神に浮気された山の神は悲しみのあまり船に閉じこもり泣きじゃくるばかりなのだ。




▲村に着いたパルは村長に事情を聞きモンスター退治を引き受ける。
▲ニセの生け贄を演じるユキト。彼は女装が気に入ったらしい。


▲マルコポーロ男爵のペットであるルクは命令を受け襲ってくる。
▲怒りに狂ったルクはマルコポーロ男爵を襲い始めてしまうのだ。



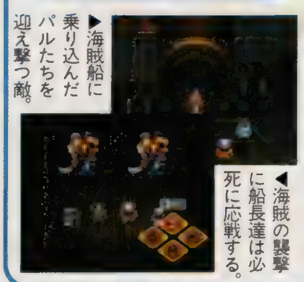


◀感情マシーンから産み出されたモンスター!


◀ワット女史もまたルクの餌食?
▶捨てゼリフを吐いて逃げるワット女史。

⑩海賊船

旅を続けるパルは海賊船の突然の襲撃にあってしまう。しかも彼らはノストラダムスの手先だった。敵の容赦ない攻撃にパルは…。


▶海賊船に乗り込んだパルたちを迎え撃つ敵。
◀海賊の襲撃に船長達は必死に応戦する。



▶パルたちに容赦なく襲いかかってくるボスの嵐。

⑪ミナト町

ミナト町に着いたパルたちは船長と別れキョウコに会う。彼女はカオルがシラクサという所にいると教えてくれるぞ。早速向かった先で見たものは…。




◀船に乗ったカオルとすれちがうパルたち。

どこまでこの旅を続ければカオルと再会できるか……

この続きは、実際のプレイで確かめてほしい。パルとカオルを無事に再会させられるのはキミしかいないんだから。

PAL [神犬伝説]

演出：雨宮慶太
音楽：後藤次利
●ジャンル／RPG●メーカー／東北新社
●価格／¥6,800 ●メモリーカード／1〜3ブロック

▶▶東北新社 PRESENTS 超本格大型RPG PAL【神犬伝説】


PlayStation
ゲームなんだから。
どの道いくかは、自分で決める！突き進む！
新感覚・ドライビングアクションゲーム
ランナバウト新発売
RUNABOUT
CLIMAX
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


あなたは、
あなたの好きな道を
進めばいいのよ。



ゲーム開発スタッフ募集

●会社コンセプト

【当社の特徴】
実力主義と少数精鋭をコンセプトに、利益の社員還元率の良さと、風通しの良さを目指す、ゲームソフトメーカーです。

【採用基準】
しっかりとした自分の得意分野を持ちながら、本当に面白いゲームを作りたいと考えている人。
また、高い向上心と知識欲も欠かせません。

【仕事環境】
集中力を高める為にパーティションによる個人ブースの設置、ＬＡＮやメールシステムの導入によるデータ管理の効率化等、環境改善についても常に前向きに検討しています。

●募集要項

【職種】
1、ゲームデザイナー
2、プログラマー
3、グラフィッカー
4、ミュージックコンポーザー

【勤務地】
千葉県：柏（ＪＲ柏駅徒歩４分）

【勤務時間】
フレックスタイム制
コアタイム13:00〜16:00
標準労働時間帯9:30〜18:00
１日の基本労働時間7.5H以上

【使用機種】
Windows(DOS/V)、Macintosh、X680x0、SGI Indigo2（現在冬眠中）等、業務に必要ならば他機種も購入します。

●仕事内容

【ゲームデザイナー】
ゲーム全体をデザインし細部に関する調整や、ゲーム全体の方向性等の決定も行う責任のある仕事です。また、いろいろな知識や冷静な判断力を必要とします。

【プログラマー】
Ｃ言語は必須、優れたアイデアも形にするのはこの人、高度な技術力と常に最適な理論を身につける向上心が大事です。

【グラフィッカー】
ＣＧドットから３Ｄのモデリングまで、作るゲームによって作業が全然違います。また、物体に対する深い考察とデザインセンスは共通の必須事項です。

【ミュージックコンポーザー】
作曲に自信のある人を募集します。音色の作成や打ち込み等の作業もあります。

応募方法：電話の上、履歴書と自分の職種に合わせた作品を同封し、以下の住所に送って下さい。
〒277　千葉県柏市柏2-6-17　染谷エステートビル３階　株式会社ニュー　人事担当　成島まで
問い合わせ：電話=0471-60-1600　電子メール=personnel-section@new.co.jp　ホームページ=http://www.new.co.jp



ゲーム雑誌最強の攻略ページ
あすか120%エクセレント
TOBAL2
悪魔城ドラキュラX
プリンセスメーカー
お父さんの娘で幸せだわ……
TOBAL2
エーベルージュ
プリンセスメーカー
お父さんの娘で幸せだわ……
あすか120%エクセレント

あすか120%エクセレント ~BURNING Fest.~

期待の美少女格闘ACT、今回はゲームシステムと各キャラの技性能を徹底チェック!

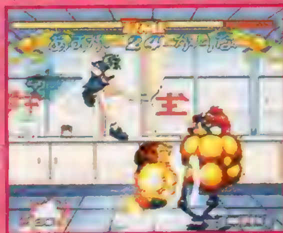
ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	5月9日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

好評だった「あすか120%スペシャル」の続編と言うことで、この「エクセレント」に期待している人も多いことだろう。とくに気になる対戦だが、キャラ間のバランスがかなり調整されているので、白熱した戦いが楽しめるようになっている。というか、各キャラとも、設定に非常に近い強さになっているのだ。例えば、環や虎美は前年度のメガファイト決勝戦まで残ったキャラという設定に応じ、大幅に強化されている。ほかにも、前作で最弱の汚名を着た奈々やめぐみもパワーアップしている。(平吉)

シンプルだが奥が深い『あすか120%』のシステムを徹底紹介!!

オートガードを標準搭載、R1ボタンと✚キーの組み合わせで簡単に必殺技を出すことが可能というように、格闘ACT初心者でも手軽に楽しめるシステムが魅力的だった「あすか120%スペシャル」。その続編に当たる『エクセレント』は、基本的なゲームシステムはおおむねそのままに、キャラ間のバランスを調整し、より白熱した戦いが楽しめるゲームになっている。ここでは「あすか」初心者のために、このゲームの魅力を1つ1つ紹介するぞ。



▲システムは簡単だけれど、爽快感、スピード感にあふれる戦いが楽しめる。

相殺システムにより、白熱の打撃戦が楽しめる!!

このゲームでは攻撃と攻撃がぶつかり合った場合、双方の攻撃が相殺される。このシステムにより、緊張感あふれる打撃戦が楽しめるようになっているのだ。



◀相手の跳び込み攻撃を相殺し、反撃することも。

こんな特殊なアクションも可能



攻撃の相殺は、ほかのアクションと同じくキャンセルできる。相手の対空攻撃を相殺キャンセルし、もう1度ジャンプして回避、なんてことも可能なのだ。

◀相殺から避け、相手の着地を投げるなど、読み合いが熱いのだ。

華麗な技の数々で、格闘ACTの原点"攻めまくる快感"が味わえる!!

攻撃に使用するボタンは⊗(弱攻撃)と◎(強攻撃)の2つだけだが、実に多彩な技を出せるのだ。



▲多彩な技を駆使して攻めまくる。格闘ACTの醍醐味だ。

キャンセル技

このゲームでは、⊗、✚キー→+⊗、◎、✚キー→+◎、必殺技か超必殺技という優先順位で技をキャンセルすることが可能で、基本的に弱から強へと技はつながる。



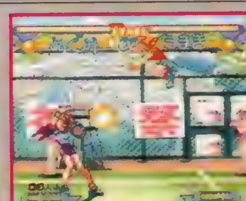
最終奥義

画面下のバーニングゲージが100%か120%のときに限り、すさまじい破壊力の最終奥義を出せる。うまく使えば、一発逆転も可能なのだ。



機動性をアップするシステムで、スピーディな戦いが実現!!

「あすか」は、下の2つのシステムにより非常にスピーディなゲームになっている。これが、格闘ACTとしての爽快感を増す要素ともなっているぞ。小気味のいい戦いが楽しめるのだ。



▶この機動性を生かせば、トリッキーな攻撃もすばらしい効果を発揮してくれるのだ。

ダッシュ

✚キー→→(←←)で、ダッシュ(バックダッシュ)することができる。また、ダッシュ中に攻撃ボタンで、ダッシュ攻撃をすることも可能だ。



2段ジャンプ

ジャンプ中、もう1度✚キーを↑(↗や↖も可)に入れれば、2段ジャンプが可能だ。また、ダッシュ中にジャンプすると、通常より長い距離を跳べる。



戦いの駆け引きを熱くする、これらの要素も見逃せない!!

ここで紹介するシステムのおかげで、『あすか』は駆け引きも熱い。攻めるばかりが能じゃないのだ。



▲緻密な戦略も重要だ。

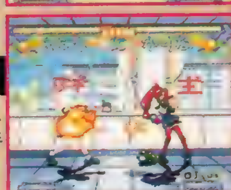
ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした瞬間に必殺技のコマンドを入力すれば、ガードの硬直を打ち消して反撃できる。起死回生の一撃を狙え!



攻撃避け

投げには無防備だし、バーニングゲージを消費するが、相手の打撃攻撃を完全に避けることができる。うまく使えば強力。



※本文中の矢印は、コントローラの✚キーをその方向へ入れることを表しています。なお、この方向はキャラクターが1P側にいるときのもので、位置が逆になったときは、それに応じて左右も逆になります。

 イラスト/石田敦子

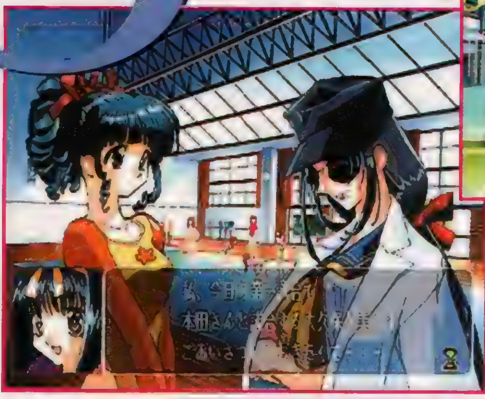
『エクセレント』では、こんな多彩なモードでのプレイが楽しめるのだ！

Story Mode
●ストーリーモード

「あすか120%エクセレント」に用意されているゲームモードは、ストーリーモード、バーサスモード、ランキングモードの3つ。このうち、ストーリーモードは前作のそれとは大幅に違って、COMとの対戦の合間に、AVGパートが挿入されているぞ。このモードが「エクセレント」最大の特徴といえるだろう。


◀オープニングでプロフィールが見れる。


▶AVGパートでの行動が、対戦時にダイレクトに現れるのだ。

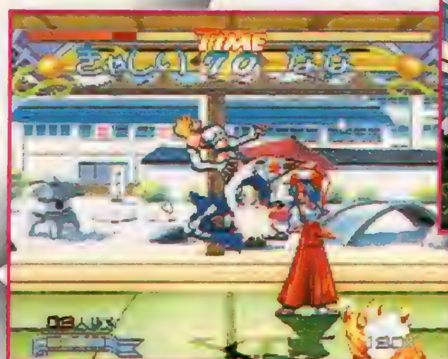

▲AVGパートでは、各キャラの背景が細かく描かれている。


▶キャラのステータスをこまめにチェックしながら進めよう。

各部の代表選手と順に戦い、メガファイトトーナメント優勝を目指すモード。前作では順に対COM戦を戦うだけだったが、今回は対COM戦の合間にAVGパートが挿入され、一定時間、自由行動を取ることができるようになったぞ。ここでの行動によりキャラのパラメータが変化し、次の対COM戦に反映されるのだ。

VS Mode
●バーサスモード

▼前作では隠しキャラ扱いだった忍も、最初から使えるぞ。




◀キャラ間のバランスも見直され、より熱い戦いが楽しめるぞ！

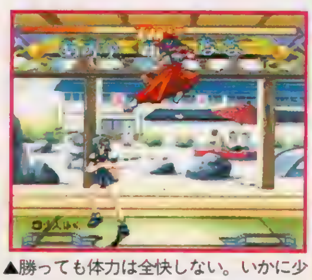
フリー対戦を楽しむモードがこれ。1P対2P、1P対COM、COM対COMの対戦を鑑賞するといったように、3つの楽しみ方が可能だ。また、前作ではかなり有利、不利のあったキャラ間のバランスは調整され、理不尽なまでのキャラ性能差はなくなっている。対戦前のロード時間が大幅に短くなり、快適にプレイできるようになった点も見逃せないポイントだ。

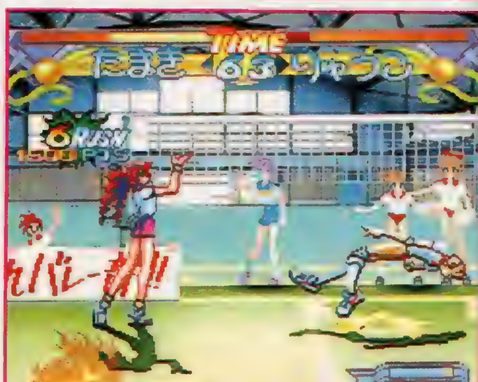
Ranking Mode
●ランキングモード

全11人のキャラと1本勝負で連戦するモード。このモードでは連続攻撃を当てると、ヒット数に応じたボーナス点が加えられていく。ストーリーモードには得点という概念がないので、ハイスコアを狙って遊びたいならこのモードだ。なおこのモードでは、勝っても体力は全快しないため（多少は回復する）、だんだん勝ち抜くのが難しくなる。



▶敵の対戦順はランダム。11人倒せばクリアだ。ハイスコアを狙え！


▲勝っても体力は全快しない。いかに少ないダメージで勝つかが重要なのだ。


◀連続攻撃を決めればボーナス ヒット数が命。

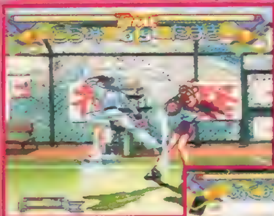
対戦成績もバッチリ残せる！


▲これで、自分がどのキャラに弱いのかが一目瞭然だ。弱点を克服しよう

メモリーカードを使えば、オプションで変更した設定、バーサスモードのキャラ別対戦成績および、ランキングモードのハイスコアと連続攻撃の最大ヒット数を記録しておくこともできるぞ。

『エクセレント』における基本的な戦い方と、各キャラの必殺技を解析!

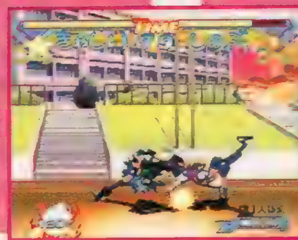
独特のシステムを数多く持つこのゲームでは、ほかの格闘ACTとはひと味違った戦い方を取ることになる。ここでは、「あすか」初心者のために、戦い方のセオリーを紹介しよう。また、各キャラ別の必殺技の性能を、前作との相違点も含めて細かくチェックしていくぞ。




◀▼どのキャラも、前作とはどこかしら変わっている。今回、最強の名を冠するのは、果たして誰か!?

Point 1 ヒット数よりダメージ重視!

連続技を決めると非常に気持ちのいいものだが、このゲームの連続技にはダメージ修正というものがあり、ヒット数が増えるほど、1発ごとのダメージ量が減っていくようになっている。ムリしてヒット数を稼ぐよりも、少ないヒット数で確実にダメージを与えていくことこそが、勝つためには重要なのだ。



◀ダメージの大きい1ヒット技ほど、狙う価値のある強力な技と言えるわけだ。

Point 2 ガードキャンセルして確実に反撃!

ガード中に素早く必殺技のコマンドを入れると、ガードの硬直を打ち消し、相手がガード体勢を取る前に反撃できる。対戦時は、これが非常に重要となるぞ。ガードキャンセルこそが相手の無防備な状態に攻撃できる、唯一の手段なのだ。



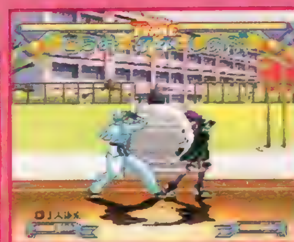
▶ガードキャンセルは、出るのが速い必殺技で狙うのが基本。

Point 3 ダッシュや2段ジャンプでかく乱!

キャラの機動性を高めるダッシュと2段ジャンプ。これを利用すれば相手をかく乱することも十分可能。とくに、動きの素早いキャラは破壊力に欠ける傾向があるので、機動力を駆使してヒット＆アウェイを心がけよう。



▶離れた位置からダッシュ攻撃。相手の不意をつけ!



◀攻撃避けをうまく活用することもポイントだ。

本田飛鳥 Asuka Honda



飛鳥はバランスの取れた必殺技を持っている。前作に比べると、とくにケミカル・インパクトの相殺性能がアップしたので、ガードキャンセルから安心して出すことができるようになったぞ。また、✚キー←＋◎が空中ガード不能になった。

	技名	コマンド
必殺技	遠心破砕拳	↓↘→＋⊗ｏｒ◎
	ケミカル・インパクト	↓↓＋⊗ｏｒ◎
	フェノメノン・クラッシュ	↓↙←＋⊗ｏｒ◎
	マッハ・ジャブ	⊗ｏｒ◎連打
最終奥義	遠心連殺拳	↓↘→＋⊗◎同時
	超フェノメノン・クラッシュ	↓↙←＋⊗◎同時

ワンポイントチェック

ほかにも、✚キー←＋◎、空中で✚キー→＋◎という特殊技がある。また、✚キー→＋⊗⊗⊗で特殊連携技も出せる。

遠心破砕拳



試験管を3本、同時に打ち出す飛び道具。⊗で出すと遅く、◎だと速く飛んでいくぞ。ヒットしても相手は転倒しないので、ダッシュ攻撃で追い打ちが可能だ。

フェノメノン・クラッシュ



フラスコを投げつける。フラスコ自体に攻撃判定はなく、爆発した時点で始めてダメージを与えられる。⊗と◎で軌道が違い、また、空中でも出すことができる。

遠心連殺拳



遠心破砕拳の強化バージョン。言うなれば、連続ヒットする遠心破砕拳だ。空中ガード不能なので、相手のジャンプの降り際を狙うと効果が高い。

ケミカル・インパクト

ジャンプアッパーから、相手を地上に叩きつける。受け身を取られなければ、叩きつけダメージが期待できる。連続技に組み込むのがいいだろう。



マッハ・ジャブ

素早いジャブの連打を放ち、連続してダメージを与える。だが、1発当たりのダメージが小さく、技の終了時にスキができてしまう。ランキングモード専用!?



超フェノメノン・クラッシュ

跳び上がりながら、多数のフラスコを地面に向かって投げつける。フェノメノン・クラッシュの強化バージョン。クリーンヒットすれば与えるダメージは絶大。



Karina Toyota



豊田可莉奈

	技名	コマンド
[illegible]	ケロケロアタック	↓↘→+⊗
	ケロケロヒートプレス	↓↘→+◎
	バイオ・インパクト	↓↓+⊗or◎
	ケロピョン・セットアップ	↓↙←+⊗or◎
[illegible]	ケロケロメガヒート	↓↘→+⊗◎同時
	ケロケロアングラー	↓↙←+⊗◎同時

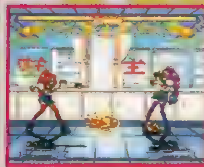
ワンポイントチェック

このほかにも、✚キー→+⊗⊗で、ミドルコンボという特殊連携技を出すことができる。

前作でトップクラスの強さを誇っていた可莉奈は、戦いに差し障るような大きな変更点はない。相変わらず、長いリーチを生かしてガンガン攻め込むことができる。もちろん連続技のシメは、前回同様バイオ・インパクトでOKだ。

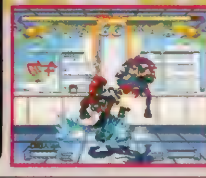
ケロケロアタック

ケロピョンが炎(オーラ)をまとって地面スレスレを相手に向かって突撃する。空中でも出すことができ、こちらの場合も同じ軌道で相手に突っ込んでいく。



バイオ・インパクト

ヒザ蹴りで相手を浮かし、さらに地上へと叩きつける。受け身を取られなければ、叩きつけダメージも期待できる技だ。前作よりも、無敵時間が短くなっている。



ケロケロメガヒート

ケロケロアタックと同じ軌道でケロピョンが突撃。ヒットするとそのまま相手を上空へと飛ばし、さらに押しつぶす。その後、追い打ちも可能だ。



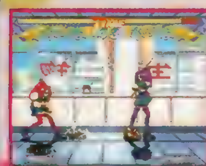
ケロケロヒートプレス

ケロピョンが炎をまとい、放物線を描いて相手に突撃する。ケロケロアタックが1ヒット技なのに対し、こちらは多段ヒット技になっている。空中でも出せるぞ。



ケロピョン・セットアップ

ケロピョンをその場で待機させる。その間、徐々にバーニングゲージが溜まっていく。また、この状態で可莉奈がガードすると、ケロピョンが反撃を行うぞ。



ケロケロアングラー

一度ケロピョンが画面外へと消え、多数の友だち(?)を伴って相手に突撃する。スキの大きい技だが、前作に比べるとヒット数、スピードがアップしている。



Kumi Okubo



大久保久美

	技名	コマンド
必殺技	スティックショット	↓↘→+⊗or◎
	リボンカッター	↓↓+⊗or◎
	スピニング・スワンキック	↓↙←+⊗or◎(空中でも可)
[illegible]	リボン・スライサー	↓↓+⊗◎同時

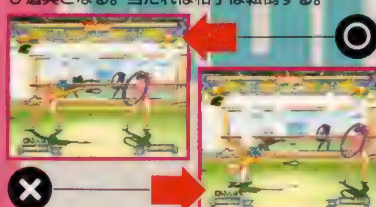
ワンポイントチェック

久美は、特殊な技というものをほとんど持っていない。✚キー→+⊗、✚キー→+◎、✚キー↘+⊗という技はあるが、これはどのキャラにもある特殊技だ。技の種類は、かなり少ないキャラといえるだろう。

前作で猛威を振るったダッシュ攻撃、✚キー↘+⊗、✚キー→+⊗などの技が軒並み弱体化し、連続技を組み立てるのが難しくなった久美。自分から攻め込むよりも、相手の攻撃を冷静にさばく、といった戦い方が求められる。

スティックショット

新体操で使うクラブを相手に投げつける。⊗は低空で出る低速の、◎は高い位置で出る高速の飛び道具となる。当たれば相手は転倒する。



スピニング・スワンキック

バック宙で跳び上がり、蹴りを放つ。⊗は高く、◎は低い軌道で跳ぶ。空中からの攻撃なので、当然しゃがみガード不能だ。また、空中でも出せる。



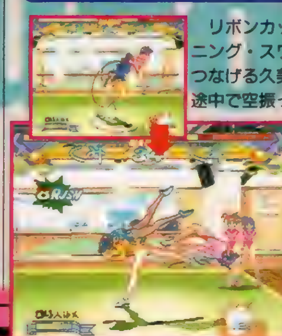
リボンカッター

新体操で使うリボンを振り回し、相手に連続してダメージを与える技。ガードキャンセルや連続技のシメに使うと強力だ。ただ、前作に比べて攻撃範囲が狭くなってしまったので、この技による相手へのプレッシャーは、小さくなってしまったと言える。



リボン・スライサー

リボンカッターからスピニング・スワンキックへとつなげる久美の最終奥義。途中で空振ってしまった前作とは違い、今回は最後までしっかりヒットしやすくなった。使用頻度は非常に高い。



Kiyoko Mitani



御手洗清子

清子は、前作に比べると全体的に攻撃力がアップし、かなり強くなった。必殺技の性能も向上しているものが多く、他キャラに能力で劣るところは見当たらない。持ち前の機動力を駆使して相手をかく乱し、一気に大ダメージを与えよう。

	技名	コマンド
必殺技	大リーグソフトボール8号	↓↘→+⊗or◎
	真・通天閣打法	↓↓+⊗or◎
	ゲッツーストライカー	↓↙←+⊗or◎(空中でも可)
[illegible]	イリュージョン・アウト	↓↘→+⊗◎同時

ワンポイントチェック

ここで紹介しているほかに、空中で✚キー→+◎で特殊技を出すことができる。通常のジャンプ◎よりはダメージが小さいものの下方向に強い攻撃判定を誇る技なので、跳び込むときなどにその真価を発揮してくれるぞ。

大リーグソフトボール8号

腕を振り回し、アンダースローからボールを投げる。振り回している腕にも攻撃判定があるので、連続技に組み込むと強力だ。ボールの軌道は山なりで、⊗が低く、◎が高く飛ぶ。



ゲッツーストライカー

グローブで相手を宙にはね上げ、上空から叩き落とす。攻撃判定の発生が早いので、ガードキャンセルに最適だ。また、最後の1発にはで叩きつけ効果がある。空中で出すことも可能だ。



真・通天閣打法

アッパースイングでバットを振り、それによって生じる衝撃波で攻撃する。前作に比べると攻撃判定が強化され、使いやすくなっているぞ。ただスキが大きいので、ガードキャンセルには使いづらい。



イリュージョン・アウト

小さくバックステップしてから突進し、相手を空中にはね上げた後上空にワープ。そこから相手を蹴り落とす。最初がしゃがみガード不能で、最後がガード不能だ。最後の1発に叩きつけ効果がある。



Ryuko Yamazaki



山崎竜子

前作で最強と謳われた竜子は、今回もその底力を発揮してくれそう。技性能の変化は確かにあるが、バランスのよさは一切損なわれていない。相変わらず1発のダメージは大きいので、ガンガン攻め込んでパワーで相手を圧倒できるぞ。

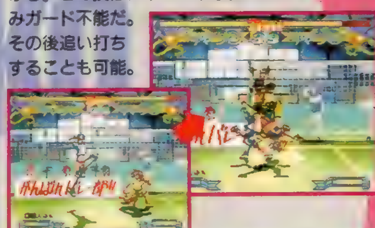
竜巻レシーブ

⊗で水平、◎で斜め上に相手方向に突進する。空中でも出すことが可能で、この場合は⊗で同じく水平、◎で斜め下に突進するようになる。



クイックドライバー

小さく跳び上がって着地時に相手をつかみ、投げる。この技はジャンプ攻撃扱いなので、しゃがみガード不能だ。その後追い打ちすることも可能。



稲妻サーブ

垂直にジャンプし、画面外から飛来するボールを打ち返して攻撃する。⊗なら高く跳び上がり鋭い角度で、◎なら低く跳び上がり浅い角度でボールを打つ。上昇中も攻撃判定があるうえに無敵時間が存在し、このときは叩きつけ効果も。



ハイパータックル

相手方向に短い距離を突進し、相手が間合い内なら、2回タックルを見舞う。攻撃自体は打撃技扱いだが、2発目はガード不能なので、狙えるチャンスは多い。クイックドライバーなどを出した後の追い打ちにも使うことができる。



	技名	コマンド
必殺技	竜巻レシーブ	↓↘→+⊗or◎(空中でも可)
	稲妻サーブ	↓↓+⊗or◎
	クイックドライバー	↓↙←+⊗or◎
[illegible]	ハイパータックル	↓↘→+⊗◎同時

ワンポイントチェック

竜子はこのほかに、空中で✚キー→+⊗で特殊攻撃を出すことができる。また、ほかのキャラの✚キー→+◎がしゃがみガード不能技であることが多いのに対し、竜子は立ちガード不能技となっている。

Nana Owada

小和田 奈々



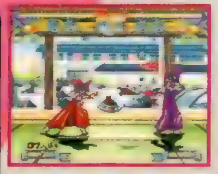
前作では最弱と見なされていた奈々は、今回大幅なパワーアップが図られている。すべての必殺技、ダッシュ攻撃が強化され、相殺で打ち負けることが激減したのだ。地上戦を主体にネチネチ攻め続ければ、有利に戦いを進めることができるぞ。

	技名	コマンド
必殺技	風月扇	↓↘→+⊗ｏｒ◎
	牛若の舞	↓↓+⊗ｏｒ◎
	裂襲破	↓↙←+⊗ｏｒ◎
	桜華連撃	⊗ｏｒ◎連打
最終奥義	舞刀蒼炎陣・壱	↓↓+⊗◎同時
	舞刀蒼炎陣・弐	舞刀蒼炎陣・壱中に↑↑+⊗◎同時

ワンポイントチェック

奈々には、独自の特殊技というものがない。あるのは久美と同じく、全キャラに用意されている3つの技だけだ。

風月扇



相手に扇を投げつける飛び道具。扇は、⊗なら水平に飛ぶが、◎だと途中から上空へと向かう。前作よりも技のモーションが早くなり、スキが小さくなった。

裂襲破



自分の前方に気を集め、相手を大きくはじき飛ばす。吹っ飛ばし効果があるので、相手を画面端に追いつめて出すと効果的だ。出がかりに無敵時間もある。

舞刀蒼炎陣・壱



画面外から飛来する長刀をキャッチ、そのまま振り下ろすという物騒な技。全体的に攻撃力の低い奈々にあって、唯一絶大な破壊力を秘めた技だ。

牛若の舞

相手方向に進みながら連続攻撃を仕掛ける。連続技に組み込むと効果が高いぞ。また、前作より攻撃判定が強くなったので、ガードキャンセルでも使っていける。



桜華連撃

相手方向に踏み込みながら、掌底の連打を繰り出す。ダメージが小さく、技の終わりにスキがあるが、このスキは最終奥義でキャンセルできるようになった。



舞刀蒼炎陣・弐

画面外から飛来する長刀をキャッチして、こちらは振り回す技。与えるダメージ自体は壱に劣るが、今回はヒット数が増え、相手をピヨらせやすくなっている。



Megumi Suzuki

鈴木 めぐみ



奈々とならんで前作では最弱の位置にいためぐみも、今回は大幅なパワーアップを果たしている。すべての必殺技が強化されたのだ。全キャラ中ナンバー1の機動力を生かし、トリッキーな技の数々で戦いのペースを握るのだ。

ボンボンアタック

ボンボンを投げつけて攻撃する。空中でも出すことができ、この場合◎で出すと斜め下にボンボンを放つ。前作よりスキが小さくなっているので牽制に使えるぞ。



めぐみ・けりけりパンチ

キック、キック、パンチという連続攻撃を繰り出す。前作に比べると、3発すべてがヒットしやすくなった。ただし⊗だと最後までヒットしても相手は転倒しない。



ふみふみ乗っかり

回転しながらゆるやかに跳び上がり、もう一度ボタンを押すと連続ヒットする攻撃を繰り出す。相手の近くでボタンを押すと、投げに変化するという特殊な技。



ボンボンアッパー



ボンボンを振り回しながら上昇する、連続ヒット技。前作より攻撃判定が強化され、さらに⊗で出した場合のみ、1発目が空中ガード不能になった。

めぐみ・けりけりダンス



転がって相手に近づき、接触後パンチとキックの連打を叩き込んで最後にボンボンアッパーを放つ。転がっているときは飛び道具の多くをすり抜けることが可能だ。攻撃力もアップしたぞ。

	技名	コマンド
必殺技	ボンボンアタック	↓↘→+⊗ｏｒ◎(空中でも可)
	ボンボンアッパー	↓↓+⊗ｏｒ◎
	めぐみ・けりけりパンチ	↓↙←+⊗ｏｒ◎
	ふみふみ乗っかり	↓↑+⊗ｏｒ◎後、⊗ｏｒ◎
最終奥義	めぐみ・けりけりダンス	↓↓+⊗◎同時

ワンポイントチェック

このほか、空中で✚キー→+◎、空中で✚キー↓+⊗、空中で✚キー↓+◎という特殊技がある。また、今回から、✚キー→+⊗がしゃがみガード不能技になったのだ。

Tamaki Shindo



新堂環

過去、２年連続メガファイトで優勝しているという設定を持つ環は、今回、各種の必殺技性能の向上により、非常に強くなっている。強力なジャンプ攻撃とロブ落としを主体に連続技を組み立て、ガンガン攻め込んでいこう。

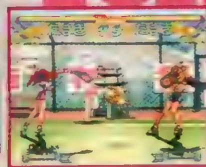
	技名	コマンド
必殺技	百裂サーブ	↓↘→+⊗or◎
	ロブ落とし	↓↓+⊗or◎
	攻撃・V（ビクトリー）	↓↙←+⊗
	迎撃・V（ビクトリー）	↓↙←+◎
最終奥義	ダイナマイトサーブ	↓↘→+⊗◎同時

ワンポイントチェック

このほかに、✚キー→+⊗⊗でボレークイックという、２段攻撃になる特殊技を出すことができる。この技は、１段目がしゃがみガード不能になった。

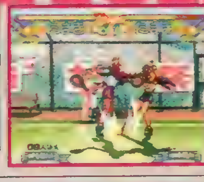
百裂サーブ

無数のボールを１度に打ち出す。１ヒット技だが、飛び道具同士の相殺合戦では、まず打ち負けない強さを持っている。⊗は低く、◎は高くボールが飛ぶ。



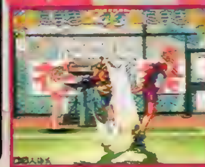
攻撃・V（ビクトリー）

ラケットをV字型に振って攻撃する。こちらは、迎撃・Vと違って相手の後ろに回り込むことはない。なお、どちらのVも最終奥義でキャンセルが可能だ。

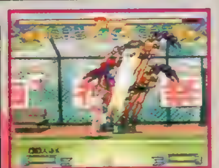


迎撃・V（ビクトリー）

ラケットをV字型に振って突進しながら攻撃する。密着状態から出すと、相手の後ろに回って攻撃するが、今回はオートガードで防がれてしまうようになった。



ロブ落とし



ラケットをかまえ、⊗は低く、◎は高く空へと跳び上がる。クリーンヒットすれば叩きつけ効果もあるぞ。攻撃判定が強化されたので、連続技にも組み込める。

ダイナマイトサーブ



百裂サーブと同じモーションで、炎に包まれたボールを打ち出す。このボールは相殺負けすることがなく、相手に当たると、当たった相手ごと上空へとはね上がり、連続してダメージを与える。また環自身は、ボールを打ち出す直前まで、無敵状態になっている。

Torami Hojo



北条虎美

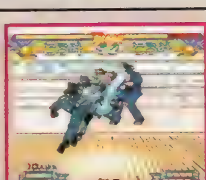
前作にあった間合い限定のしゃがみガード不能攻撃がいつでも出せるようになり、さらにコマンドも変更された。これだけでも今回の虎美はかなり強くなったといえる。相手に密着し、しゃがみ◎と✚キー↙+◎の２択で攻め立てよう。

覇王拳



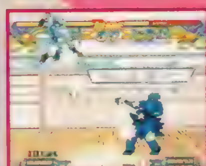
⊗だと広範囲に、◎だと狭い範囲に集中して、３つの気弾を一気に放つ。スキが大きいので注意が必要だ。空中でも出すことができ、この場合気弾は１つになる。

飛び膝かかと落とし



膝で相手を浮かし、そのままかかと落としで地面に叩きつける技。最後の１発には叩きつけ効果もある。また、空中で出すことも可能だ。

雷龍覇王拳



垂直に跳び上がり、斜め下に向かって扇状に気弾を４つ撃ち出す。空中でダイレクトに出すことも可能で、この場合はその場から気弾を放つようになる。

双龍拳

両手で１発ずつ、多段ヒットするアッパーを放つ。しゃがんでいる相手にはクリーンヒットしないが、連続技に組み込むとその真価を発揮してくれる。



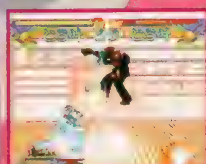
真空飛び足刀

空中で姿勢を変え、斜めに降下しながら蹴りを繰り出す。ヒットすれば、相手を転倒させることが可能だ。ジャンプ中ならいつでも出せるので、奇襲にも使える。



雷龍衝撃破

地面に拳を振り下ろし、上空から雷撃を呼ぶ。雷撃は前にスライドし、多段ヒットする。前作よりも有効範囲が広がり、相殺しても押し戻されなくなった。



	技名	コマンド
必殺技	覇王拳	↓↘→+⊗or◎
	双龍拳	↓↓+⊗or◎
	飛び膝かかと落とし	↓↙←+⊗or◎(空中でも可)
	真空飛び足刀	空中で↓↓+⊗or◎
最終奥義	雷龍覇王拳	↓↘→+⊗◎同時(空中でも可)
	雷龍衝撃破	↓↓+⊗◎同時

ワンポイントチェック

ほかに、✚キー←+⊗、✚キー↙+◎、空中で✚キー→+⊗、空中で✚キー→+◎という特殊技がある。

Cathy Wild

キャシィ・ワイルド



前作では、最強キャラの1人に数えられていたキャシィだが、最大の武器であった投げ系の必殺技の間合いが狭くなり、厳しい戦いを強いられるようになってしまった。だが、1発の破壊力を武器に、いつでも逆転が狙える点は相変わらずだ。

	技名	コマンド
必殺技	ダッシュニー	↓↘→+⊗or◎
	キャシィ・ラリアット	↓↓+◎
	ショルダークラッシュ	↓↙←+⊗
	トリプルヘッドバット	↓↙←+◎
	ノーザンライトボム	敵近くで→↓↘+⊗or◎
超必殺技	いてこましスペシャル	↓↓+⊗◎同時

ワンポイントチェック

キャシィには、ここで紹介しているほかに、空中で✚キー→+⊗という特殊技がある。

ダッシュニー



相手方向にダッシュし、間合い内なら相手をつかんでニーバットを見舞う。決まれば相手を宙に浮かせられるが、すぐに体勢を整えられてしまうという欠点も。

ショルダークラッシュ



相手方向にダッシュし、間合い内なら相手をつかんでショルダークラッシュを見舞う。投げ技扱いなのでガードされることはないが、外すとスキが大きい。

ノーザンライトボム



キャシィの投げ系必殺技の中で、唯一前にダッシュせず、その場で繰り出すことになる技。投げ間合いに相手がいた場合、ノーザンライトボムを見舞う。

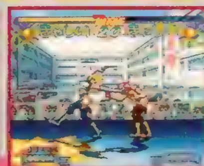
キャシィ・ラリアット

相手方向に踏み込みつつ、ラリアットを放つ。前作より出かかりの無敵時間が短くなったが、攻撃判定は強いので相殺負けしづらい。連続技にも組み込めるぞ。



トリプルヘッドバット

相手方向にダッシュし、間合い内なら相手をつかみ、ヘッドバットを見舞う。決まれば相手は一定時間行動不能。◎ボタン追加入力で3発までヒットさせられる。



いてこましスペシャル

相手方向に突進し、ヘッドバットの連打から投げ、蹴りとつなぐ。最初の1発がしゃがみガード、空中ガード不能で、最後の1発に吹っ飛ばし効果がある。



Shinobu Kawasaki

川崎忍



前作では隠しキャラ扱いだった忍も、今回からは正式に戦いに参加する。前作に比べて全体的に攻撃力、攻撃判定が強化されたため、かなり強力なキャラと言えそうだ。ダッシュからの連続技で、一気に大ダメージを狙おう。

番長バズーカ

伸ばした両手から、気弾を放つ飛び道具。残念ながら相殺能力は低めで、飛び道具同士でも打ち負けることが多い。気弾は、⊗なら遅く、◎なら速く飛ぶ。



番長トルネード

突進しながら数発の空中回し蹴りを放つ。今回から攻撃判定が強化され、使いやすくなった。空中で出すことも可能で、この場合その場で連続蹴りを繰り出す。



必殺メガトンバズーカ

「砕け散れ！」のかけ声と共に、多段ヒットする気弾を放つ。この後、必殺メガトンダイナマイトにつなげて連続技とすることもできてしまう！



番長ダイナマイト



跳び上がりながら、多段ヒットするアッパーを放つ。地上での攻撃判定が強化されたので連続技にも組み込みやすい。また、今回から独特の効果音がついた。

必殺メガトンダイナマイト



「とっておきだぜ！」のかけ声と共に、相手方向にスライドしながらアッパーを2発放つ。番長ダイナマイトを⊗、◎と順につなげたものだと考えるとわかりやすい。前作より攻撃判定が強化され、相殺負けすることが減った。破壊力も相変わらず抜群だ。

	技名	コマンド
必殺技	番長バズーカ	↓↘→+⊗or◎
	番長ダイナマイト	↓↓+⊗or◎
	番長トルネード	↓↙←+⊗or◎
超必殺技	必殺メガトンバズーカ	↓↘→+⊗◎同時
	必殺メガトンダイナマイト	↓↓+⊗◎同時

ワンポイントチェック

忍は、このほかに空中で✚キー→+⊗で番長・秘密パンチという技を、空中で✚キー→+◎で特攻（ぶっこみ）キックという技をそれぞれ出すことができる。

TOBAL2

リアルさを追求した新次元対戦格闘！
基本システムと各キャラの技コマンドを紹介

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800（コンビニ専用）
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） アナログコントローラ
発売日	4月25日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作で好評だった部分はそのままに、連続技による爽快感や、奥義による一発逆転性といった、格闘ＡＣＴの最大の魅力とも言える部分をさらに強化した「トバル２」。つかみからの選択肢も増え、より熱い戦いが楽しめるゲームになっているぞ。しかも、アナログコントローラ対応で、スピーディかつ自由自在にフィールドを動き回ることが可能だ。今回は、主に戦闘システムについての紹介だけど、クエストモードのボリュームも相当アップし、長い間楽しめるゲームになっている。イケてます。（平吉）

『トバル2』の戦闘システムを徹底検証!!

３Ｄ空間を活用したリアルなバトルが楽しめる、独自のゲームシステムが楽しい対戦格闘ＡＣＴ『トバル２』。今回は、発売日ということで、このゲームの基本戦闘システムを徹底チェックしてみるぞ。熱い読みあいと、爽快感あふれるバトルが楽しめるゲームだということがわかってもらえることだろう。



◀つかみを始めとする各種システムが、さらにパワーアップしているのだ。

打撃技

「トバル２」に限らず、格闘ＡＣＴの基本となる打撃技。このゲームでは、すべての打撃技が上、中、下段と３つのカテゴリーに分類されている。それぞれ効果が違うので、まずはこれを覚えることが重要だぞ。



▲中段攻撃をいかに使うかがカギだ。

●上段

相手の頭部を狙った攻撃。基本的にヒットさせにくいものが多いが、当たれば相手をグロッキーにする技も多い。



▶強力な打撃で相手はグロッキーに。



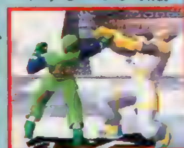
◀しゃがまれると当たらない。これが厳しい。

●中段

腹部を狙う攻撃のため、立っている相手のみならず、しゃがんでいる相手にも当たる。戦いの中心となるのがこの中段技だ。



▶この攻撃でグロッキーにすることも可能。



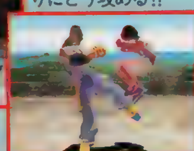
◀しゃがまれてもスカらない！

●下段

相手の足元を狙うのが下段攻撃。技の性質上、相手を転倒させることの可能なものが多い。戦いのペースをつかむならこれ。



▶ジャンプされると、スカってしまう。



◀転ばせた。起きあがりにどう攻める!?

ジャンプ

このゲームでは、ジャンプはボタン（初期設定ではＬ１、Ｌ２）で行う。このときに攻撃ボタンを押せば、任意のジャンプ攻撃を出すことができるぞ。また、相手の下段攻撃を無効化することも可能なので、うまく使えば効果は高い。ただし、ジャンプ中に攻撃を受けると転倒してしまうので注意。



▶下段攻撃をかわして反撃。うまく決まれば非常に美しいが……。

ジャンプ下段攻撃はちょっと特殊

▼ダウン中の相手にもヒットする。



ガード

相手の打撃攻撃を無効化できるガード。このゲームでは、ボタン（初期設定ではＲ１、Ｒ２）を押すことでガード体勢をとることが可能だ。また、ガードボタンを押しているときに限り、✚キーの下でキャラをしゃがませることができるぞ。



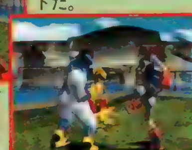
◀コマンド上、つかみを狙っているとガードしやすい。

●立ち

相手の上、中段攻撃をシャットアウト（一部のガード不能技は除く）。ただし、下段攻撃は喰らってしまうので注意が必要。



◀中段攻撃を防ぐときは、こちらのガードだ。



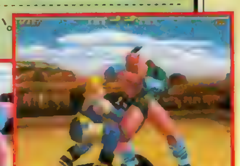
▶下段攻撃は受けてしまう。転倒するとピンチだぞ。注意！

●しゃがみ

相手の上段攻撃をスカし、下段攻撃をシャットアウト（一部のガード不能技を除く）。ただし中段攻撃は受けてしまうのだ。



▶上段攻撃は受けない。反撃のチャンスだ！



◀中段攻撃には注意。

●弱点も…

ガード中は移動できないため、相手につかまれやすくなってしまう。また、ガード不能技は喰らってしまう。



◀打撃に強いが投げに弱い。覚えておこう。



▶実は、奥義もガード不能技なのだ。

つかみ

「トバル」シリーズ特有のつかみ。このゲームでは、相手を投げるためには、まず相手をつかまなくてはならない。手順としては少々複雑だが、ここからは投げだけでなく、打撃技を出したり、相手を押したり引いたりといったさまざまなアクションが可能となっている。つかみをうまく使うことこそが、「トバル2」を楽しむヒケツだぞ。



◀相手をつかむ！　でも油断は禁物。ここからの読みあいがまた激しいのだ。



▲左右、後ろからつかむことも可能。この場合、その後の技が変化するぞ。

●立ちつかみ

▼コマンドは、初期設定でR１かR２＋◎だ。



立っている相手をつかむ。相手が打撃技を警戒してガードで固まっているときが狙い目だ。

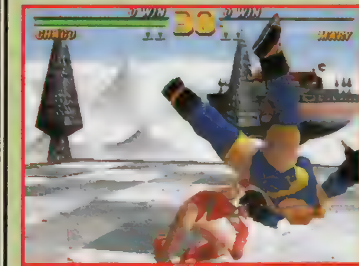
●しゃがみつかみ

▼コマンドはR１かR２＋✚キー↓＋◎だ。



しゃがんでいる相手をつかむこともできるぞ。ちなみに、つかむと双方立ち上がるのだ。

つかみ返し



うっかり相手につかまれてしまった。この後は投げで大ダメージか……と、あきらめるのはちょっと待ってもらいたい。このゲームでは、つかみから（投げからでも！）脱出する手段があるのだ。あきらめるな！

●つかみから投げる

相手と逆方向に✚キーを２回入れる。これでつかまれた状態を抜けられる。投げられた瞬間R１かR２＋◎で受け身を取ることも可。



▶つかまれたら投げ返しを狙え！　決まれば相手の精神ダメージも大。



◀打撃を狙ってきたら、ガードすることも可能だぞ。



◀急ぎ✚キー←←。仕切直しだ。



▶投げられた瞬間か、着地の瞬間が受け身のタイミングだ。

●逆に投げる

相手につかまれたら、タイミング良くこちらも投げのコマンドを入力しよう。うまくいけば逆に相手を投げてしまうこともできるぞ。

つかみからの攻防



▶基本は投げ、かな？



◀自分から離すというのも一つの選択。

相手をつかんだら、その状態から実に多彩な攻撃をすることができる。しかも、これが仮に防御側に回った場合だとしても、それぞれの攻撃に打開策が用意されている。選択肢がこれだけあると、この状態からの読みあいも通常時以上の熱さがあることが分かってもらえることだろう。常に油断することなどできないのだ。

●移動

相手をつかんだまま✚キーを任意の方向に２回入れることで、前後、手前、奥に移動することもできるぞ。



▲相手に次の行動を読ませるな!!

●打撃



◀打撃技を当ててから投げる、といったことも可能だ。

つかんだ状態から、打撃技を出すこともできる。これは通常時と同じく、ガードも可能だ。

●投げ



◀キャラによっては、投げの種類もいくつかある。

通常は、つかんだらやはり投げだろう。タイミングをずらして、受け身を取られないようにしよう。

●マウントポジション



◀チャコの場合は、✚キー→→入れっぱなしで◎だ。

相手を押し倒し、馬乗りになる。ここから上、下段なら打撃技、中段なら投げ技に移行できるぞ。

奥義

「トバル２」から採用された飛び道具、奥義。体力を消費するが、絶大な破壊力を秘めた技だ。モーションが大きいので、使いどころに注意。



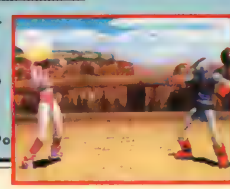
◀✚キー←＋◎後←で出る。



▲自分の体力を消費する。

●タメ撃ち可能

最後の✚キー←を押しっぱなしにすることで、タメ撃ちができる。



◀タメている間中、体力を消費する。

TOBAL2





『トバル2』における技の性質を徹底チェック!!

今回はチュージをモデルに『トバル2』の技の性質を紹介するぞ

チュージの場合

ここではチュージの持つ特徴的な技を紹介していくぞ。チュージの魅力といえば、なんといっても破壊力バツグンの打撃技だ。どのキャラで戦うときも、基本となるのはこの打撃技。チュージは、戦いの組立てが非常にやりやすいキャラといえるだろう。

雲蹴

中

相手にミドルキックを放つ。リーチもそこそこ長く、しかも中段技となっている。コマンドも、ただボタンを押すだけと簡単なので、チュージの攻めの基本となる技と言える。ここから✚キー→+⊗で、雲蹴掃脚という連携技になる。

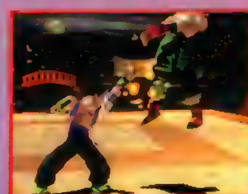




技の出かかりに雲蹴のポーズを一瞬取り、そのままキックを出さずに踏み込んで肘打ちを見舞う。もちろんこれも中段技だ。その独特のモーションから、フェイントを目的に使うこともできそうだ。

撃心肘

↑か↓+中押しっぱなし

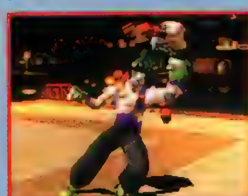


腰を落として踏み込みつつ、相手の腹部にストレートをたたき込む。技の内容から分かるように、この技も中段技だ。また、この技の後、タイミング良く入力すれば、さらに他の攻撃へとつなげることができるぞ。

幻身靠

↑↑か↓↓+中

✚キー↑↑で画面奥、✚キー↓↓で画面手前に移動し、そのまま背中から相手に体当たりを喰らわせる中段技。軸をずらすため直線的な攻撃をかわしながら反撃できるだけでなく、ヒットすれば相手を転倒させることが可能な、非常に便利な技だ。



燕尾

←G中中or→→中



飛び上がりながら、後ろに両足を蹴り出す。技の性質上、相手の下段攻撃をスカしながら攻撃できる上に中段技なので、使い勝手は悪くない。ジャンプ後すぐR1かR2で出せる裏身(その場で振り向く)から狙っていくといいだろう。

破壊踊

←+下

ブレイクダンスのような見た目におもしろい技。ヒットすれば相手を大きく上に浮かせることができるが、技のモーションが大きめなため、その後空中連続技は期待できない。ただし、ダウン中の相手への追い打ちに使うことが可能だ。



裏宙双脚

後ろ向きで中

破壊力バツグンの打撃技で押せ!

ココで見たように、チュージには非常に扱いやすい技がそろっている。しかも、中段技に強力なものが多いのだ。反面、相手を転倒させることの可能な下段技が少な目なので、普段は立って中段技でガンガン押していく、という戦い方が理想の形と言えるだろう。正面から男らしく、これがチュージの姿だ。



▼チュージの投げは受け身がとられやすいので、ムリに狙う必要はない!?

▲相手を浮かし、空中連続技で大ダメージを与える。これが気持ちいいのだ。



チュージと言えば打撃技 『トバル2』における 打撃技とは!?

ここではチュージが得意とする打撃技の特徴を紹介するぞ。





▲どのキャラを見ても、もっとも技が多く用意されているのがこの打撃技なのだ。 ▶目立ちにくいものの、つかみからの打撃技というのも非常に効果は高いぞ。

チュージが得意とし、さらに『トバル2』の戦いの基本となる打撃技。どのキャラでプレイしても、この技を使わないで戦いに勝利をおさめることは、まずないと言っていいだろう。戦いの中でそれだけ重要となる打撃技、ここでは、この打撃技に分類される技の数々について見ていくぞ。

～打撃技の特徴～

●出すのがわりと簡単



投げのように、つかんだりといった複雑な手順は、基本的に必要ない。つまり、少ないリスクで確実に出すことができるわけ。このことは重要なのだ。

◀簡単なものならボタンワンタッチだ。

●それなりに離れて攻撃できる

技を出すのに、間合いは関係ない。離れたところからリーチの長い技を出せば、反撃される危険も少ない。



◀ホムなどが、そのいい例(?)といえる。



▲相手をグロッキーにさせやすい技もある。これも大きな特徴だ。

●技により、多彩な効果がある

浮かせたり吹っ飛ばしたりといった多彩な効果が得られるのも魅力。空中連続技や、リングアウトが狙いやすいのだ。

打撃技特有のさまざまな効果を利用しよう!

上で紹介したように、打撃技の持つ効果には、実にさまざまなものがある。その中でも、特に注目したいのがここで紹介する3つだ。どれも、使い方によっては戦いに非常に有利に働くものばかり。これらの特徴を知り、どのキャラがどの技でその効果を得ることができるのかを覚えてしまえば、自分の有利なように戦いを展開させることが可能なのだ。



◀打撃技の中には、ガード不能なものもあるのだ。



▲うまく使えば、リングアウトであっさり勝利、なんてこともできる。



◀相手を浮かせて……。



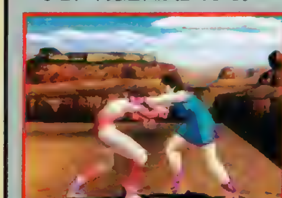
▲落ちてくるところに追撃だ!!

浮かせる
ex.エポンのレインボー

相手を大きくはじき飛ばし、宙に浮かせる。この相手を浮かせた技の、フォロースルーが小さいものなら、相手が落ちてくるところにさらに打撃を加え、空中連続技を組み立てることが可能なのだ。この場合、相手にガードされることはないので、確実に大ダメージを与えられるぞ。実質的なダメージもさることながら、決めたときの爽快感もかなりのものだ。

吹っ飛ばす
ex.チャコの猛虎硬破山

打撃技の持つ効果のひとつに、相手を大きく吹っ飛ばすというものがある。相手との間合いが離れてしまうため、実質的に追い打ちを狙うことができないので一見不便だが、それを補ってあまりある利点もあるのだ。そう、この技をヒットさせることによって、リングアウトを狙うことができるのだ。自分の体力が少なくてピンチの時など、1発逆転が狙えるぞ。



◀最後まであきらめるな。



▲1発でリングアウト勝ち！



◀アクロバチックな蹴り。



▲ダウン攻撃には、関節技もある。

転ばせる
ex.チュージの宙転脚

相手を転倒させる。地味だが、実は結構重要な効果だ。相手より動ける時間が多くなるわけだから、攻撃の体制を整えたり、距離を取って仕切りなおしたり、自分の好きなようにその後の行動が決められるわけだ。しかも、倒れた相手にダウン攻撃で追撃することも可能だぞ。なお、相手を浮かせたり、吹っ飛ばしたときもこの効果を得られる。

Command List TOBAL2 ～コマンドリスト

「トバル2」の隠れキャラ出現方法を公開！トーナメントモードのEASYクリアでムーフー、NORMALクリアでノーク、HARDクリアでウダン皇帝が使えるぞ。コマンドリストも掲載するので、プレイに役立ててもらいたい。

●コマンド表の見方●

⇨ 方向キーを短く押す
➡ 方向キーを長く押す
上 上段攻撃 △ボタンを押す
中 中段攻撃 □ボタンを押す
下 下段攻撃 ×ボタンを押す
ジャンプ L1orL2ボタンを押す
G R1orR2ボタンを押す
J ジャストフレームでの入力
強?段攻撃 R1orR2を押しながら対応する攻撃ボタンを押す

ウダン／最強の格闘家。その実力はかなりのものだ！

技名	コマンド条件	説明
ジャブ	上	
ダブルジャブ★	上、上	
ホイップアンクル	上、中	J上で、強ハイキックへ
強ハイキック	強上段攻撃	
フリットキック	強上段攻撃、上、中	⇦中でエンペラーサマーへ
フリットローキック	強上段攻撃、上、下	
ビッグベーン	⇨上	
ジャイアントベーン	⇨上、上	
キティドール	⇦上	
ミドルキック	中	
ジャイロストライク	⇨中	
ジャイロストライク2	⇨中、⇦	
エンペラーサマー★	⇦中	⇦中でラビットタックルへ
ラビットタックル	⇦、⇦中	J下でラビットスタンプ
ウダンザグレート★	⇦中、⇦中、J下	上記3つがつながったもの
ドロップキック	⇦、⇦中、中or後ろの向きで中	中でリバースソルトへ
ラビットサマー	立ち上がり中	
リバースソルト	立ち上がり⇨中、中	
ラビットスタンプ	立ち上がり⇦中	
ミラージュスピニング	⇧、⇧中 または ⇩、⇩中	中でラビットスタンプへ
クロスミラージュ	ミラージュスピニング	
	を⇧または⇩で繰り返しできる	
ミラージュスリープ	ミラージュスピニング または	
	クロスミラージュの最中に下中でリバースソルトへシフト	
ローキック	下	
ホップゼロスライス★	⇨下	
スリーピーキック	⇨、⇨下or走って 下	中でリバースソルトへ
ゼロスライス	⇦下	
クロウチタックル	⇦、⇦下	
強ローキック	強下段攻撃	
アームホイップ★	正面つかみ 投げ	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

オライムス／ボクシング系の技が多いぞ！

技名	コマンド	解説
右正拳	上	
右連拳	上、上	
スクリューブロー	上、上、上	
スクリューウィング★	上、上、上、中	
カネルサーンダー	上、上、中	
カネルサーンダーヒール★	上、上、中、中	
ケンターパオ	⇨、⇨上	
スピンナックル	強上段攻撃	
チキンバックナックルコンボ	強上、上、上	
ナックルファイアー	強上、中、中	
コンボタンドリー	強上、中、下	
グランドバックナックル	強上、下	
マシンガンナックル	⇦上、上、上、上、上	ジャンプ上で右正拳に
マシンガンスマート	⇦上、上、上、上、上、中	上でスピンナックル、中でタイガースラスト
マシンガンスクランブル	⇦上、上、上、上、下	⇨中で、ドゥードゥータックルへ
チキンリバース	⇦、⇦上	
ミドルキック	中	
キエンタックヒール★	中、中	ミドルキックから
タイガーフラット	⇨中	タイガースラストの一段目
タイガースラスト	⇨中、中	
ドゥードゥータックル	⇨、⇨中	中て、デンプシーロールへ
サニーサイドステップ	ドゥードゥータックルのあと、✚キー⇧⇩で移動、⇨で突進	
ガゼルアッパー	⇦中、中	上でマシンガンナックルへ
ガゼルアックス	⇦中、中、中、中	
フライハイ★	⇦、⇦中	
フライドブロー★	立ち上がりに⇨中	
デンプシーステップ	⇧、⇧中or⇩、⇩中	
チキンフットボマー★	立ち上がりに⇨中を長く押す	✚キーで空中操作可能。踏みつけ自動
ターンオーバー	後ろ向き時に中	
ローキック	下	ローキックへのJUST
		ローキックは無限ループ
強ローキック	強下段攻撃	⇨中で、ドゥードゥータックルへ
ストロングタックル★	強下、J中	
キエンタックブリーカー	正面つかみ ⇨投げ	ジャンプ中でマウントポジションへ
[illegible]	[illegible]	
アトミックバスター	背後つかみ 投げ	

イール・ゴガ／しっぽを使った新技に注目だ！

技名	コマンド条件	説明
ショートフック	上	
ダブルフック	上、上	
ワイルドラッシュ	上、上、上	
コンボロックバスター	上、中	
フックフェイスロック	上、中、上	
フックタイニーキック	上、中、下	
マッドキック	上、下、上	
モアマッドキック	上、下、下、上	
ヘイトローラッシュ	上、下、下、下、上	
アクセルテイル	⇦上	上押し続けでタメ
ハイクラッシュ	⇨上	
バッドヘイト	⇨、⇨上、下	
バッドヘッドバット	⇨、⇨上、J上、上	
バッドバッドヘイト	⇨、⇨上、J上、下	
パワーフック	強上段攻撃	
パワーショベル★	強上、上、中	
スプラッシュハンマー	強上、中、中	
ポールドレッグワイプ	強上、下	
テイルウィップ	中	
ロックバスター	⇦中	
バスターナックル★	⇨強中	
バスターアッパー★	⇨強中、中	
スイングアッパー	⇦、⇦中	
フェイクロックバスター	⇦中、上	
タイニーキック	⇦中、下	
クラッシュキック★	⇨中	
ニーヘラック★	⇨、⇨中	
ホップクレーン★	⇦強中	
ロッククラッシャー	立ち上がりに 中、中、……	
シットハンマー★	立ち上がりに⇨中	
ローキック	下	
レッドショベル	⇨下、上、中	
ダークハンマー	⇨下、中、中	
トールハンマー	⇨下、下	
スコーピオンファング★	⇦下、下	
スコーピオンテイル★	⇦下、中、中、中	
テイルスラント	強下段攻撃	ロッククラッシャーへ振り向き後
テイルスラッシュ	強下段攻撃、中、中、中	ロッククラッシャーへ振り向き後
ペンデュラム★	正面つかみ [illegible] ⇦投げ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	背後つかみ 投げ	

ノーク／技数は少ないが、そのどれもが強力だ！

技名	コマンド条件	説明
ジャブ	上	
ビシバシパンチ	上、上	
ビックパンチ	⇦上	ダウン
強パンチ	強上段攻撃	
ビックブリザード	強上段攻撃、上、中	2発目ダウン時にヒット
ミドルキック	中	
ダダッコハンマー	⇨中、中、中	2発目以降ダウン時にヒット
ブラボーアッパー	⇦中	ダウン
バンザイアッパー	立ち上がり 中	
ペシャンコハンマー★	立ち上がり ⇦中	
ローキック	下	
強ローキック	強下段攻撃	

グリン・カッツ／華麗な足技で攻め立てろ！

技名	コマンド条件	説明
ジャブ	上	
ワンツーハイキック	上、上、上	
ワンツーボヂーブロー	上、上、中	J下でノーザングレイに
ワンツーローキック	上、上、下	J中でボヂーブローに
ボヂーカッター	上、上、上、中	
カッターローキック★	上、上、上、下	
ボヂーブローアッパー	上、中、J中	J下でブロッケンサマーかブルックボンドへ
カスケード	上、中、下	
強ハイキック	強上	
ダブルハイキック	強上、上	
トリプルハイキック	強上、上、上	
コンボボヂーブロー	強上、上、J中、J中	J下でブロッケンサマーかブルックボンドへ
カスケード（ダッシュ）	強上、上、J中、下	
ハイボジー★	強上、中	
ボジーサマー★	強上、中、⇦中	
ボジーノーブル★	強上、中、J⇦中、中	
リバースダブルキック	強上でガードされた時上	
リバースノーザンキック	強上でガードされた時下	下でブロッケンサマーかブルックボンドへ
ビッグベーン	⇨上	ガードされた時リバースダブルキック
		リバースノーザンキックへ
クーパーキック	しゃがみ上	
アッパーカット	中	
ライトブラスター	⇨中	終わりに✚キー⇦で後ろ向き
ナショナルスラスト	⇨、⇨中	
ボヂーブロー	⇦中	下でブロッケンサマーかブルックボンドへ
ディレイドA	⇦中、⇨	
ディレイドB	⇦中、⇩、中	
ダブルボヂーブロー	⇦中、中	
デア	⇦、⇦中	下でブロッケンサマーかブルックボンドへ
ロイスロールス	⇦、⇦中、中	
ロイスリバース	⇦、⇦中、⇦	振り向き技
アッパーブロー	立ち上がり中	
ロイヤルブロー	立ち上がり⇨中	
ロイヤルサマー	立ち上がり⇦中	
ノーブルサマー★	立ち上がり⇦中、中	
グースステップ★	⇧、⇧中or⇩、⇩中(中押しっぱなし)	✚キーで移動可能
アフタヌーングロウ★	グースステップの最中に、上	
アフタヌーンロイヤル★	グースステップの最中に、中を離す	
ローキック	下	中でロイヤルサマーに
カジュアルキック	⇨下	中でボヂーブローに
しゃがみカジュアルキック	しゃがみ下	
ノーザン・ソウル	⇨、⇨下	
ノーザン・ブロッケン	⇨、⇨下、中	
ノーザン・グレイ	⇦下	終わりに✚キー⇨でキックをキャンセル
		J中でロイヤルサマーに
リッパーキック★	⇦下、すぐに中	
リッパーダブルボジー★	⇦下、すぐに中、J中、中	
リッパーボジーキック★	⇦下、すぐに中、J中、下	
ジャックザリッパー★	⇦下、すぐに中、J中、下、J中	
ジャックアッパー★	⇦下、⇨、中	
ダージリンキック	ジャンプおりぎわ上or中、下	
強ローキック	強下段攻撃	
ブロッケンサマー	強下段攻撃、中	
ブルックボンド★	強下段攻撃、J中	
フロントスープレックス	正面つかみ 投げor⇨投げor⇦投げ	

ムーフー／強力な中段技を多数持つ！

技名	コマンド条件	説明
ハエタタキ	上	
マンティスコンボ	上、上、上	
スコーピオンキック	⇦上	
バタフライダンス	⇨上、上、上、上	
強ハイキック	強上段攻撃	
ミドルキック	中	
ヘンナーキック	中、中、中	
ヘンナースペシャル★	中、中、J中、中、J中	
ドラゴンフライ	⇨中	
ドラゴンフライゲイブ★	⇨中、上	
インセクター	⇦、⇦中	
ビートルキック	⇦中、中、中	
スカラベ	後ろ向きから 中	
ローキック	下	
ツインスコーピオン★	下、上	
ホーネットキック	⇨下、中	
スパイダーニード	⇨下、下	
スパイダークリープ	⇨下、下、下	
強ローキック	強下段攻撃	
ゲンゴローダイブ	走って 下	
コンバットウォーク	ゲンゴローダイブ中に⇦	
スクリュー[illegible]ドライバー	正面つかみ 投げ	
ジャイアントスイン[illegible]	[illegible]	

※★印の技は新技です。赤い行の技は投げ技です。

エポン／スキの小さい技の数々か特徴的！

技名	コマンド条件	説明
ジャブ	上	
ワンツー	上、上	
ワンツーストレート★	上、上、上	ニーキックへ
		中でツインエルボーへ
ワンツーハイキック	上、上、強上、	
ワンツーアッパー	上、上、中	下でスラントローへ
ミラージュコンボ	上、上、中、中	
ワンツーロー★	上、上、下	
ツーコンボ	上、中	
ウィンディ	上、中、中	
コンボトリプル	上、中、下	
コンボトリプル2★	上、中、J下	
ニーキック	⇨上	⇨下で、スラントローに
ニーアロー★	⇨上、J中	
エアリアル	⇨、⇨上	
オーロラステップ★	⇦上or走って上	下でスラントローへ
ホワイトキック	⇦、⇦上	下でスラントローへ
強ハイキック	強上段攻撃	
ハイキックアッパー	強上、中	
レインボーアタック	強上、中、中	
ブラッディマリー	強上、中、下	
ハイ&ミドルブレイク★	強上、⇦中	
ミドルキック	中	
ブレーンスピンキック	⇨中、(⇦)	✚キーでディレイ
		ヒットorガードさせるとジャブに
オーロラレイン	⇨、⇨中	
オーロラソルト	⇦中	
リーサルエポン	⇩、⇩中or⇧、⇧中	
レインボー★	立ち上がりに中	
リバースレイン★	後ろ向きのときに中	
ダッシュストレートキック	走って中	
ローキック	下	
強ローキック	強下段攻撃	
ローエッジキック	下、中	
ミスティックストライク	下、中、上	
ミスティックライトニング	下、中、中	ニーアローに
ミスティックソニック	下、中、下	
サイクロンダンス★	⇨下、中	
スラントロー	⇨、⇨下	
オーロラダンス	⇨、⇨下、上	
ローフェイクキック★	⇨、⇨下、G、中	
ターンハルバード	後ろ向きの時 下	
中[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 投げ	
クランクスピン★	正面つかみ ⇦投げ	[illegible]

マリー・イポンスカヤ／そのパワーで相手を粉砕せよ！

技名	コマンド条件	説明
チョップ	上	
ダブルチョップ	上、上	
トリプルチョップ	上、上、上	
ダブルチョップムーン★	上、上、J中	
ダブルチョップソバット★	上、上、J中、上	
ダブルチョップローキック	上、中、下	
ドロップキック	⇨⇨上	
ロシアンラリアット	⇦上	上、押しっぱなしでタメ可能 ため後ガード不能
ソバット	強上段攻撃	
ケンカキック	中	
ミドルドロップ	中、上	
ケンカキックスラント★	中、下	
フライングケンカキック	⇨、⇨中	
パワースタンス★	⇦強中	攻撃をくらいつつ、つかむ技
ヘルズアックス★	⇦中	中、押しっぱなしでタメ可能 ため後ガード不能
ナックルボム	⇦、⇦中	
ナックルボムクラッシュ★	⇦、⇦中、中	
ブラッシングラリアート	⇧、⇧中 または ⇩、⇩中	
ヘルズムーン	立ち上がりに中、中、中、……	上でソバットに可能
ヘルズソバット	立ち上がりに中、上	
ヘビータックル★	⇨強中	
フライングアタック	走って中	
ローキック	下	
エルボークラッシュ★	⇨中、中	
アリソバット	⇨下、中、上	
アリスマッシュ	⇨下、中、中	
アリキック	⇨下、下、下	
強ローキック	強下段攻撃	
スライサートルネード	強下段攻撃、中	
関節技（ダウン投げ）	⇨、⇨強中	
[illegible]	[illegible]	
ジャイアントスイング	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
ブルドッキングヘッドロック★	右つかみ 投げ	

ホム／トリッキーな技の数々で相手はキリキリ舞い！

技名	コマンド条件	説明
ジャブ	上	
ダブルジャブ	上、上	
無限キック	上、上、上	ガードされた時のみ継続
コンボダブル	上、下	
コンボトリプル	上、中、下	
ダブルアッパー	上、中、中	
仰天アッパー	上、上、中、中	
ホムラリアット	⇨⇨上	ヤシチに
フジヤマキック	⇦上	
フジヤマサンライズ	⇦上、中	
フジヤマサンセット	⇦上、下	
ローリングキック	強上段攻撃	
スクリューパンチ	強上段攻撃、中	
無限スクリューパンチ	強上段攻撃、中、中、中、……	
タキノボリ★	⇦中	
ノボリハネ★	⇦中、中	
ノボリオチ★	⇦中、下	
マメデッポウ★	立ち上がり⇦中	
浪速キック	⇨中	
有限浪速キック★	⇨中、中、上	
ホムトリプル★	⇨中、中、⇦中	
遠矢蹴り	⇨、⇨中	
遠矢落し	⇨、⇨中、中	
グルグルパンチ	⇨、⇨中、上	上でため可能（4段階）、ヤシチへ
グルグルなんちゃってキック	⇨、⇨中、上、下	
鳴門	⇦、⇦中	
おぼろまね★	⇧中or⇩中	
マジックハンド★	⇦強中	つかみ
鳴門渦潮	鳴門中に 下、下、下、中	中段は下段のどこからでも
ヘリトンボ★	鳴門中に、中	飛行中、✚キーで前後移動
ローキック	下	
ナンキンタマスダレ★	下、中	
ハイホー	⇨下	ジャブへ可能
ハイホーヤッホー	⇨下、中	
ハイホーハイホー	⇨下、下	
ハイホーハイホーヤッホー★	⇨下、下、中	
渦潮の舞・序★	⇦、⇦下	
強ローキック	強下段攻撃	
自爆	JG⇩	
ヤシチ★	中	単体で出ない技（のみ）
天[illegible]★	[illegible]	
ス[illegible]	[illegible] 投げ	[illegible]
おろし返し★	右つかみ 投げ	

フェイ・プウスー／小柄ながら、強力な技が多い！

技名	コマンド条件	説明
ジャブ	上	
竜巻包旋脚	上、上、上	
竜巻飛空襲★	上、上、⇨中	
猿舞	上、上、⇦中	
コンボトリプル	上、中、下	J中で残雷手へ
雲前掌	⇨上、中、中	
包旋脚	⇨、⇨上	終わりに✚キー⇦で、後ろ向き
諸猛乱馬	⇦上	
乱馬昇大手	⇦上、J中	
旋風脚	しゃがんで上	
旋脚	強上段攻撃	
旋脚残雷手	強上、中	
包旋	中	
飛空襲	⇨中	
飛燕	⇨、⇨中、中	
倒誅	⇦、⇦中	
倒誅下掃	⇦、⇦中、下、下	
残雷手	⇦中or立ち上がりに⇦中	中でため、4回で最強
残雷空撃猿舞★	残雷手最強のとき空中で、中、上、上、上、J下	
残雷脚	⇦中で、ためている最中に下	
斜[illegible]脚	立ち上がりに、中	
霞	立ち上がりに、⇨中	
裏倒誅	後ろ向きのとき、中	
朧打★	⇧中or⇩中	
ローキック	下	
背砲	⇨下	
仁背砲	⇨下、下	
転身掃脚	⇦下、下	
地脚双打砲★	下、中	
跳蝗	しゃがんで下、中	or ⇨、⇨下、中
強ローキック	強下段攻撃	
包旋	走りながら 中	
包連旋	走りながら 下、J中	J下で倒誅下掃へ
水車投げ	正面つかみ ⇨投げor⇨⇦投げ	
地[illegible]	[illegible]	[illegible]
四[illegible]	左つか[illegible]	
放転	背後つかみ 投げ	

チュージ・ウー／破壊力バツグンの打撃技で攻めろ！

技名	コマンド条件	説明
[illegible]	上	
弐風	上、上	
弐風螺旋	上、上、上	
弐風残鉄・改★	上、上、中	中でためることができる ため中に下で下掃背身
健転掃腿	上、上、下	
弐風旋	上、中	
健掃腿	上、下	
裏旋	⇦上	
側[illegible]拳	⇧上or⇩上	
鷹連脚	しゃがみ 上、中、中	
強天蹴	強上	
連天蹴	強上、上	
旋風★	⇦強上	
旋風残鉄★	⇦強上、中	
旋風残鉄・改★	⇦強上、中、J中	
雲蹴	中	
撃心肘★	中を長く押す	
雲蹴掃脚★	中、⇨下（中ヒット時のみ下段が出る）	J中で跳脚、跳連脚に
虎閉	⇨中	
崩岩破★	⇨、⇨中	
宙転脚	⇦中	
鳩尾★	⇧中or⇩中	
幻身靠★	⇧、⇧中or⇩、⇩中	J中で跳脚、跳連脚に
跳脚	立ち上がりに 中、中	
裏宙双腿	後ろ向き 中	
裏宙転脚	後ろ向き立ち上がりに、中or⇦⇦中	終わりに✚キー⇦で、後ろ向き
崩山破★	⇦強中	
地蹴	下	中で雲蹴に
連刀転脚	下、中、中	
連刀掃腿	下、中、J下	終わりに✚キー⇦で、後ろ向き
連下掃腿	下、下	
下掃背身	⇨下	終わりに✚キー⇦で、後ろ向き
破壊踊	⇦下	
破壊乱舞	⇦下、中	
強地蹴	強下段攻撃	J中で跳脚、跳連脚に
幻身残鉄★	強下、強地蹴が出る前に中	
疾掃虎跳	走って 上	
疾掃中腿	走り始め 中	
疾掃双腿	走って 中	
疾掃腿	走って 下	下で破壊踊、破壊乱舞へ
衝身★	ジャンプ押してすぐガード	振り向き
大外刈り	正面つかみ ⇨投げ	投げは、つかんでいるとき中

チャコ・ユタニ／八極拳の破壊力を見せつけろ！

技名	コマンド条件	説明
連捶掃双脚	上、上、上	
冲天脚	立ち上がりに中を長く押す	
猛虎硬爬山	中、G、上、中	
伏勢進歩	中、G、上、✚✚キー	
鷂子穿林	中、G、上、✚✚キー、中	相手の体勢を崩し右横に回り込む
裡門頂肘	中、G、中	
裡門腓蹴	中、G、下	
渦螺旋掌	中⇨	中⇨、中⇨、中⇨ 真空片手螺旋
螺旋掌	⇨中	
双統掌	⇨、⇨中	
単陽打	⇦中、中	
旋踊刃	⇦中下（同時押し）	
落踵双脚	⇦、⇦中	
双落旋踵刃	⇦、⇦中、J中	
反撥虎	✚キー✚下、G	
双撞掌	✚キー✚下、G、J上	よろけ
猛虎爬山	✚キー✚下、G、J中	
連斧旋脚	⇨下、J中	
環斧連旋脚	⇨下、J中、J中	
腕ひしぎ逆十字	左つかみ、右つかみ、背後つかみ、投げ	

ドクターV／多彩なキックボクシングの技が魅力！

技名	コマンド条件	説明
ワンツーローキック	上、上、下	
ダブルソークミドルキック	⇨上、上、中	
ダブルソークローキック	⇨上、上、下	
ライズアップコンボ	⇨下、中、上	
パワーストレート	⇦強上	
ダブルニーローキック	⇦強中、中、J下	
トリプルティーカウ	⇦強中、中、中	
エルボーニーコンボ	⇨中、中	
ロースピンハイティープ	⇦下、中	
N（ナジーム）スタンス	G、G押しっぱなし	
フェイクストレート	Nスタンス中、⇦移動中に、上	
フェイクフック	Nスタンス中、⇨移動中に、上	
トリプル・ジェット・アッパー	Nスタンス中に、中、中、中	
スラントフック	Nスタンス中に、⇨下	
フェイクジェットアッパー	Nスタンス中、移動中に、中	
デスプレス	正面つかみ 投げor⇨投げor⇦投げ	J中でマウントポジションへ

and List

TOBAL2

エーベルージュ

異世界の魔法学園を舞台にした恋愛育成ＳＬＧ。今回はゲーム進行のポイントと初等部２年間のイベントを攻略！

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,800（2枚組）
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月予定		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個性的なキャラクターが、とってもステキなこのゲーム。かわいい女の子との恋愛ばかりについ気持ちを奪われがちだが、物語の裏で進行している世界の状況にも注目したいところ。かつて起こった厄災やゲームの世界「ワーランド」に隠された秘密など、「ナウシカ」や「未来少年コナン」などの〝一度滅びを迎えた世界〟が好きな僕にとってはたまらない設定なのだ。そのスジのＳＦとしても、恋愛ＳＬＧとしても優れたこの作品。恋愛および育成ＳＬＧ初体験（！）の僕も十分楽しめた作品です。（幸）

魔法使いを目指すキミへの集中講座

まずは基本を覚えよう

「エーベルージュ」は異世界の魔法学園トリフェルズを舞台に、一人前の魔法使いを目指す主人公ルシヨン＝カレナック（名前は変更可）と仲間たちの成長を描いた、恋愛育成ＳＬＧ。ゲームは少年期の成長を描いた初等部の２年間と、思春期の恋愛を描いた高等部の３年間に分かれる。登場するキャラクターたちも、子供から大人へと、年齢とともに外見も成長していくのだ。最終的には、伝説の創造魔法を極めし大魔法使いとなることが目標だが、もちろんそれだけがすべてじゃない。ともに勉強した女の子との間に芽生えた恋を育て、幸せに結ばれるエンディングだってあるのだ。一人前の魔法使いになり、好きな女の子のハートをゲットするため、恋に修行にがんばろう！

主人公の育成するＳＬＧ部分では一週間ごとにスケジュールを組んで各能力値を上げていき、ＡＶＧ部分では、イベントでの選択肢により、女の子の好感度を上げていくことになる。イベントによっては、選択肢以外に主人公の能力値によっても展開が変化するものもあるので、育成と恋愛の両方をバランス良く進めないとハッピーエンドを迎えられないのだ。



▶試験などでいい成績を取れば女の子たちに尊敬される。能力値と好感度は密接に繋がっているのだ。



▲イベントや休日の自由行動は女の子の好感度を上げるチャンス。あるイベントの成功が次に起こるイベントに繋がっていることもあるので、会話中の選択肢は重要になってくる。

Lesson 1 女の子と仲良くするために気をつけること



ゲームに登場する女の子たちとは最初から仲がよいわけではなく、女の子によっては序盤の相性が最悪、なんて場合もある。おしゃべりや花束のプレゼントなどで徐々に好感度を上げていき、ある程度好感度が上がらないとデートに誘うことすらできないのだ。がんばって意中のあの娘と仲良くなって、学園生活を楽しいものにしよう！

●一緒のクラブに入ろう

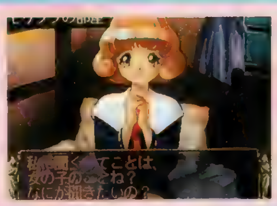
女の子と仲良くなるには、休日などに部屋に遊びに行くのが一番だが、知り合いになっていなければ遊びに行くことはできない。同じクラブに入れば、無条件で次の日曜日からその娘の部屋に行くことができるようになる。出会いの遅いユーロス、エルツ、リンデル狙いなら同じ部に入部しよう。



◀クラブに入ると同じ部の娘が自室に挨拶に来るのだ。

●女の子のことはモリッツに聞け

いつも噂を求めて学園中を走り回っているモリッツ。気になる女の子との仲がどれくらいなのか知りたくなったら、彼女の部屋に聞きに行こう。女の子との相性のほかに、趣味や好きなものなど、女の子別の情報も聞くことができるのだ。ただし、いつ行っても情報が聞けるとは限らないぞ。



◀ほかの娘と同じ会話パターンのときは出直そう。

●花束で好感度UP

ゲーム序盤に手っ取り早く女の子の好感度を上げるには、花束をプレゼントするのが一番だ。花はネルトと街に出かけると行けるようになるヘルムスさんの店で入手可能。女の子によって好きな花束が違うので注意しよう。また、花は約５日で枯れてしまうということも覚えておこう。

種類	人物
ピンクの花	ノイシュ ユーロス
赤いバラ	エルツ、リンデル、 カステル
普通の花	フェルデン コー

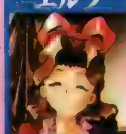
●初等部２年間に登場する８人をチェック

ノイシュ



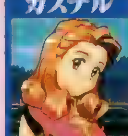
謎多きルームメイトのノイシュ。なぜか花束を贈ることができる。穏和な性格なので、よほどのことがない限り嫌われることはない。ほかの娘狙いなら無視してもＯＫ。
（所属クラブ　歴史）

エルツ



イベントが比較的多めだが、選択肢が結構難しい。エルツを信じる態度を周りにも主張することがポイント。また、学力よりも魔法能力を鍛えておくといいことが多いぞ。
（所属クラブ　陸上、演劇）

カステル



根が素直なので、筋が通った選択肢なら、怒らせたとしてもあとでちゃんとわかってくれる。イベントが多いので好感度を上げるのは楽な方だ。休日は良く森に出かけている。
（所属クラブ テレス、音楽）

ユーロス



一緒のクラブに入らないと、部屋に行けるのが非常に遅くなってしまう。初等部でしか会えないから、ユーロス狙いなら迷わず生物部に入ること。水族館や動物園で良く会う。
（所属クラブ　生物）

フェルデン



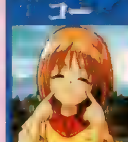
序盤は好感度が低めな方だ。好感度を上げるイベントが少な目なので、休日にせっせと花束をプレゼントして気を引こう。読書が好きで良く図書館にいるところに出会う。
（所属クラブ　文芸）

リンデル



リンデルが所属する魔法クラブは、魔法能力のみが上昇するお得な部活動だ。魔法祭では、３つの魔法能力すべてがある程度必要になる。成功させれば彼女に好かれるぞ。
（所属クラブ　魔法）

コー



コーも序盤は好感度が低めだが、表情が変わらないので見極めにくい。しかしデートやプレゼントですぐに好感度は上がるぞ。休日に部屋に行くとまれに一緒に運動できる。
（所属クラブ　バーケット）

モリッツ



所属しているクラブや好きな花はないが、最初から好感度が高めなので特に気にすることはない。話好きなので、プレゼントよりもおしゃべりする方が好かれやすいのだ。
（所属クラブ　なし）

Lesson 2 一週間のスケジュールの組み立て方を考えよう



ゲームの前半では、主人公の育成は特に重要な課題となってくる。各能力値が低いままだと、試験などの成績も悪く、能力値不足で失敗するイベントなども多くなるからだ。また、後半の高等部では能力値は前半からそのまま受け継がれるので、2年目の後半までに、なるべくなら苦手な教科をなくして、平均的に能力値を伸ばしておきたい。バランスを考えて効率よい能力アップをしよう。

●計画を立てて能力アップ

主人公の育成は、一週間内の平日6日間でスケジュールを組んで実行する。勉強や魔法の修行などの各行動は、それぞれ消費する日数が決まっており、それらを一週間の中にうまく組み込んで実行していかなければならない。また、消費日数は連続していなければならず、途中に休みをはさんだりするとスケジュールに組み込めないので注意しよう。以上のことをふまえ、一週間の中で無駄な日の出ないスケジュールを組むことを心がけよう。主人公はキャラメイクのときの質問の回答で、初期能力値が決定する。それを把握した上で、どの能力値を伸ばすか考えて、スケジュールを組むようにしよう。

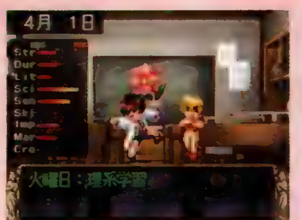


▶曜日を表すカードの上にある黄色い太陽のマークは休日の印。このほかに試験の印も。

行動	日数	上昇パラメータ	下降パラメータ
武術	1日	Dur、Ski	Imp、Mar、Cre
部活動	1日	クラブによる	クラブによる
文系	2日	Lit、Sen	Dur、Ski
理系	2日	Sci、Imp	Dur、Sen
芸術	3日	Sen、Cre	Dur、Ski
治癒魔法	3日	Imp、Dur、Sci	Ski
武術魔法	2日	Mar、Dur、Ski	Lit、Cre
創造魔法	3日	Cre、Dur、Sen、Ski	なし
静養	1日	Str	Dur、Ski
探索	1日	なし	なし

●能力アップは集中して行う

各能力値は、数値が高くなるにつれてスケジュールが成功しやすくなる。失敗した場合は、上の表のようにパラメータが下降するだけで、基本的に能力値の上昇はない。能力値が低いままでいろいろな行動をとるより、ある程度同じ行動を集中した方が能力値が上がりやすいぞ。



▲一つの能力値を8割くらい上げたら他に移っていく。

●行動の組み合わせを考える

各行動はすべて上昇・下降する能力値が決まっているので、行動の組み合わせを考えないとスケジュールが無駄になってしまうことがある。たとえば同じ週に文系→武術魔法と実行すると、文系で上昇したLitがまったく無駄になってしまう。理系＋治癒魔法や芸術＋創造魔法のように、上昇する能力値に影響しない組み合わせでスケジュールを実行していくのが基本だ。



▲なるべくなら一週間すべて同じ行動にした方が良い。

●静養するタイミングは？

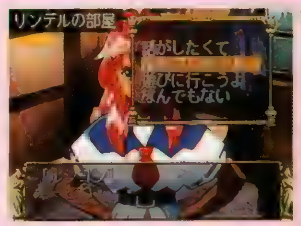
状態を回復させる静養は平日、休日のどちらでも実行できるが、休日はデートなどで女の子の好感度上昇に使いたいので、なるべく平日に静養をとりたい。ただし、イベントがある日に静養した場合は、イベントの方がつぶれてしまう。連続したイベントがないときに静養しよう。



▲体力が高いと一回の行動での状態の減少も少なくて済む。

●休日にすべきことは？

休日は基本的に外出、静養、女の子の部屋に行くなどの行動がとれる。街へ出かけると花束を買うことができるが、約5日間で枯れてしまう。花束を買うときはあらかじめ水曜以降に探索をスケジュールに入れておき、日曜まで枯れないようにしよう。火曜までの祝日は静養や女の子とのおしゃべり、水曜以降は買い物、日曜日はプレゼントやデートなどに割り振ると良い。



▲序盤はせっせと女の子に花束をプレゼントしよう。

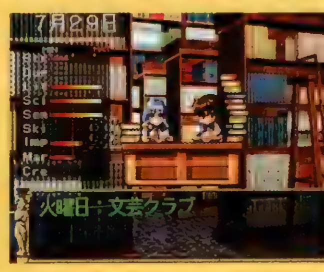


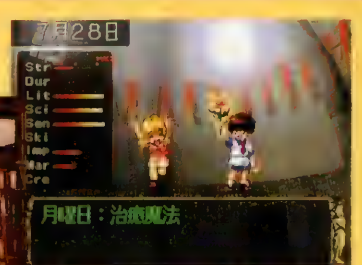
好奇心旺盛モリッツのワンポイントアドバイス

試験を目安に考えよう

ハーイ、どんな風に能力値を上げていけばいいかわからないって困ってる人のために、このモリッツちゃんがアドバイスしまーす。各能力値が一番重要になるのは、私も苦手な試験のとき。だから7月と12月の学科試験と2月の魔法試験を目安にスケジュールを組んでいけばいいと思うの。12月まではいっぱい勉強して、年末の試験の後は魔法の修行をしていけばいいと思うわ。次の年もらこの繰り返し。じゃ、がんばって。

▼能力値は技能（Ski）と文系知識（Lit）が下がりやすいから、1年目はそれらを補うクラブにはいるのもいいかもね。



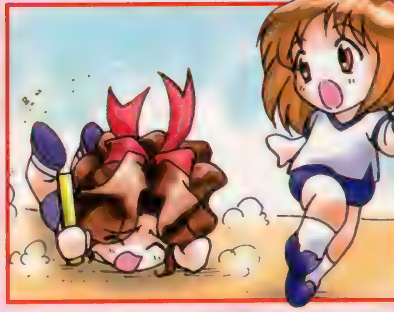


▲年末の試験までに魔法能力を上げるときは、それまでがんばってきた勉強を無駄にしないように、治癒能力だけ上げる方がいいわよ。

※上記の略号は以下のものを表しています。 Str：体力、Dur：耐久力、Lit：文系知識、Sci：理系知識、Sen：感性、Ski：技能、Imp：治癒魔法、Mar：武術魔法、Cre：創造魔法

Lesson 3 トリフェルズ初等部の2年間の過ごし方

初等部での2年間は、いわばゲームの導入部分になるわけだが、だからといって決しておろそかにしていいというわけではない。ゲームの流れを理解することはもちろん、この2年間の行動が、後半の高等部での状況に影響を与えるのだ。前半で勉強や女の子との関係をがんばっておけば、後半の展開が有利だぞ。お目当ての女の子を見つけたら積極的にアタック！　そうすることでトリフェルズの学園生活が、きっと楽しくなるはずだ。



1年目

学園生活の最初となる1年だが、あまり難しく考えずに、季節ごとの学校行事やスケジュールの組み方などに慣れることを考えよう。序盤は各能力値が低いので、試験などでよい結果を出すことは難しいからだ。能力値アップよりは、ゲームの流れをつかむ1年と割り切って、スケジュールや休日の行動など、いろいろなことを試してみよう。

4月13日 部活選択

1年間のクラブ活動を選択する日。クラブ活動は女の子との出会いの場を広げるだけでなく、能力値アップを補う意味でも入部した方が絶対お得だ。好みの女の子と一緒のクラブや、苦手な能力値を上げられるクラブに入ろう。



◀文化系は火曜に、運動系は金曜に部活動がある。

5月10日 こどもの女王コンテスト

毎年5月10日のこどもの日は「こどもの女王コンテスト」が開かれる。いつも自信満々のカステルは、優勝を目指すために自分への投票をお願いして来るぞ。これを了承すると、他の人にも投票のお願いを頼まれるが……。



◀コンテスト当日はノイシュと見学に出かけよう。

6月27日 ネズミの霊？

親友のネルトが登校してくると、なにやらクラスの女の子のようすがおかしい。みんなでネルトのことを無視しているのだ。どうやらユーロスの悪い噂をネルトが流したと思われているらしい。みんなの誤解を解いてあげよう。



◀どうやら噂の元はバイケルらしいのだが……。

7月15日 カンニング？

試験の終了直後、エルツがカンニングしたとの噂が流れる。エルツのことが好きなら最後まで彼女のことを信じてあげよう。ただしみんなの前で「わからない」と答えると、クラスのみんなの前で誤解を解くことができるのだ。



◀今回の噂の元もバイケル。まったく困った奴だ。

●その他の主なイベント●

4月はクラスメイトとの出会いの月なので、平日はなるべく休みを取らないようにしたい。

4月	11日	カステルとクラブ見学
	14、21日	水族館無料開放日
	15日	所属クラブの女の子訪問
	27日	春期季節祭
5月	4～5日	体育祭
	12日	ネルトと外出
	15日	バイケルとエルツのケンカ
	24日	遠足
6月	4日	建国記念の日
	9日	成人の日
	10日	成人の日の振替休日
	19日	エルツの演劇
7月	8～13日	前期試験
	17日	海へ行こう1（ノイシュ）
	19日	海へ行こう2（カステル）
	28日	海へお出かけ

4月～7月

●その他の主なイベント●

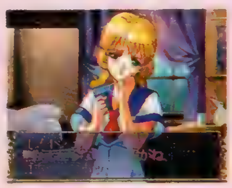
年末の試験に備えてそろそろ学力を上げておきたい。リンデル狙いなら魔法祭に備えて魔法力ＵＰを。

8月	4～11日	緑化週間
	11～13日	文化系クラブ合宿
	18日	エルツの怪我
	25日	動物園無料開放日
9月	3日	バイケルとユーロス
	14日	勤労感謝の日
	25日	フェルデンの秘密の場所1
	29日	フェルデンの秘密の場所2
10月	5～6日	服を買いに
	13、20日	水族館無料開放日
	25日	季節祭へのお誘い（エルツ）
	31日	武闘大会
11月	14～16日	修学旅行
	21日	ユーロスがイジメに？
	25日	魔法文化の日

8月～11月

8月20日 ノイシュの病気

先月海に出かけたときに潮風に当たったのが悪かったのか、ノイシュが風邪を引いてしまう。ノイシュのことは心配だがカステルとの約束もあるので、出かけるか看病するか迷ってしまう。ここはカステルに事情を説明すればわかってくれるので、早めに帰ってノイシュの看病をしよう。しかし看病の甲斐なくどんどん病症は悪化していく。何とか治してあげたいが……。



▶山育ちらしく、潮風になれていないノイシュ。治癒魔法の腕を上げておけばキミが治してあげられるぞ。

9月9日 ミュゼアムの占い

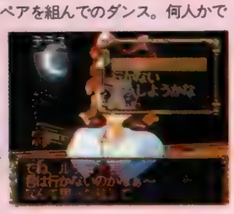
廊下を歩いていると、いつもの通り学園中の噂話を探して走り回っているモリッツとぶつかってしまった。お詫びに、街で洋服屋を営んでいるミュゼアムさんが占いもしてくれることを教えてくれる。女の子には恋愛、男の子には性格占いをしてくれるのだ。ただし、あまり評判がいいので占いは平日にしかしてくれない。「探索」コマンドで平日に出かけよう。



▶良く当たると評判のミュゼアムさんの占い。しかし、わざわざ学校をサボっていくこともないような……。

10月26日 秋期季節祭

春と秋の季節祭はもっとも盛り上がるイベントの1つ。前日にエルツから誘いを受けていれば、一緒に出かけることができるのだ。しかし季節祭のメインイベントは、男女ペアを組んでのダンス。何人かで出かける展開になった場合は、誰と誰が踊るか、ペアの組み方に気をつけよう。でないとせっかくの季節祭が、台なしになってしまうこともあるのだ。



▶季節祭は女の子と仲良くなる絶好のチャンス。みんなが楽しく踊れる展開になったら問題ない。

11月3～4日 魔法祭

年に一度、魔法の腕比べをする魔法祭。魔法祭を成功させるには、3つの魔法能力がある程度高くなければいけない。このイベントは熱血魔法少女リンデルがもっとも生き生きとするものだ。魔法の発動を成功させれば魔法関係の能力が大幅に上昇するし、リンデルの好感度もアップするぞ。リンデルを狙っているなら、是非とも成功させたいイベントだ。



▶魔法祭で活躍すればリンデルから一目置かれる。逆に失敗すると「修行が必要かも」と言われてしまうぞ。

※注意！　上記のイベントの日に静養や探索を行うとイベントを見られない場合があるぞ。気をつけよう！

12月～3月

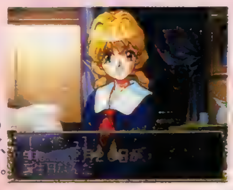
●その他の主なイベント●

12月の後期試験や新年祭、2月の魔法試験と、何かと忙しいこの時期。そろそろ魔法力を上げよう。

月	日	イベント
12月	9～14日	後期試験
	19日	図書館へ行こう
	23日	コーとお勉強
	27日	新年祭は？（リンデル）
1月	1日	待ちぼうけ
	2日	ノイシュと新年祭
	1～3日	新年祭
	25日	冬期季節祭
2月	1日	敬老の日
	5日	ユーロスのモルモット
	12、17日	魔法試験前
	27日	国王誕生日
3月	19日	ネルトとリンデルのケンカ？

12月26日 ノイシュの誕生日

12月26日は、かつて世界を救ったといわれる、伝説の女神エーベの降誕祭。しかしこの日は、ルームメイトのノイシュの誕生日でもあるのだ。ここはノイシュのためにお祝いをしてあげよう。この日はプレゼントを渡すか、どこかに一緒に出かけることができる。ノイシュは「気持ちだけでいいよ」といってくれるが、やっぱりお祝いするからには喜んでもらいたいよね。



▶ノイシュはケーキなどの甘いものが苦手。だけど心がこもっていれば、どんなプレゼントでも喜んでくれる。

1月23日 カステルの声が……

音楽部に入っており、音楽の授業がある日は特に張り切るカステルが、この日に限って授業を休んでしまう。お見舞いにくと、風邪を引いて声がガラガラになっているので、授業には出たくないという。ここでは主人公の治癒魔法能力が高い場合、カステルの風邪を治してやることができるのだ。しかし能力が低い場合は医者に見せるしかない。治癒魔法を鍛えておこう。



▶気晴らしに散歩に誘うのもいいが、結果的に治癒魔法能力が低いとイベントは成功しない。

2月20～22日 魔法試験

トリフェルズに入学してから、初めてとなる魔法試験。日頃の修行の成果を発揮できるように努力はしてきただろうか？ 初めての魔法試験では良い成績はほとんどとれないはず。特に、創造魔法は最低の成績になると思う。だから最初の魔法試験は割り切って、治癒魔法と武術魔法のみを上げた方がよい。創造魔法のアップは後半の高等部からでも良いくらいなのだ。



▶魔法の修行だけでは、創造魔法はなかなか上がらない。焦らずに他の能力値を先に上げていこう。

3月6日 雪合戦

ザクセン学長が用事で出かけることになり、この日の授業は自習になる。そこで、みんなで外に出て雪合戦をすることになるのだが、誰かが投げた雪の中に石が入っていたらしく、スタンベルクが頭に大けがをしてしまう。ここでは、みんなで治癒魔法を試すか、街まで誰か大人を呼びに行くかの決断を迫られる。早く助けないとスタンベルクが危険だ。どうすればいい？



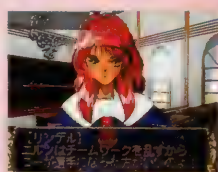
▶街に誰かを呼びに行く場合、足の速いネルトか、自分で行くかの選択になる。ここは行動力の見せどころ。

2年目

そろそろ、自分なりのスケジュールの組み方がわかってきた頃だと思う。2年目は各能力値をアップさせることを考える。多少他の高い能力値を下げてでも、低い能力値を作らないようにしたい。また、女の子たちもそろそろデートに誘えるくらい好感度が上がってくる頃なので、日曜日はデートに誘ってどんどん好感度を上げていこう。

4月30日 リレー選手選び

5月の体育祭のリレーに、誰が出るかでもめている。コーが多数決で選ばれたが、エルツが自分が出ると言い張って聞かないのだ。なるべくならやる気のある人に出てほしいが、周りのみんなは納得のいかないようす。さて？



◀どちらを推薦するかによってリレーの順位も変わる。

5月23日 のぞき

噂話の大好きなモリッツが、なにやらノイシュの着替えを覗いている。女の子が着替えを覗くのも変だが、どっちにしろあんまり誉められたことじゃない。モリッツが何を覗いていたかも気になるが、ここはやはり止めよう。



◀モリッツは何かを確かめていたようすだが……。

6月15日 街へ遊びに

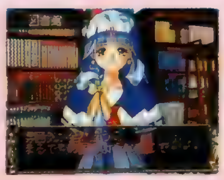
いつもは部屋か図書館で勉強ばかりしているノイシュが、珍しく街へ遊びに行こうと言ってきた。街ではさまざまな色のクリスタルなど、珍しい物を売っている店に行ってきたが、どうもノイシュははしゃぎ過ぎているような？



◀なんだかいつもとようすが違うノイシュ。

7月17日 不思議なお伽話

図書館でフェルデンが不思議な物語の書かれた本を見つけた。そこには、自然の恵み豊かなこの王国の、荒廃したかつての姿が描かれているのだ。はたして、この本に書かれている物語は本当にあった出来事なのだろうか？



◀ただのお伽話なのだろうか？ それとも……。

●その他の主なイベント●

2年目に入ると、この世界で起こっている出来事や、謎多きルームメイト、ノイシュのことが少しずつわかってくる。後半へ続く伏線に注意しよう。

月	日	イベント
4月	4日	リンデルの誕生日
	8～10日	盗難？
	16日	バイケルの特訓
	26日	春期季節祭
5月	1日	リレーに誘われる
	3～4日	体育祭
	12日	コーとぶつかる
	17日	リッカーで怪我
6月	6日	ノイシュは……
	10日	瀕死の熱帯魚
	17日	化石探し1
	22日	化石探し2
7月	7～12日	前期試験
	19日	ノイシュのようすが変
	23日	リンデルの成績
	27日	ハイキング

4月～7月

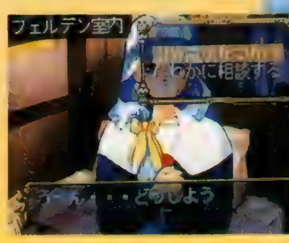


能力値が必要なイベント

あのっ、能力値が鍵になるイベントについて説明したいと思います。よくあるのが選択で「○○魔法を使う」というもので、魔法を使って話を進める場合。これは魔法が得意じゃなければ、選ばない方が良いみたい。魔法が下手だと失敗することもあるから、自信がなければ他の選択肢を選んだ方が良い結果になるときもあるの。

心優しいユーロスのワンポイントアドバイス

▼魔法を失敗すると女の子に嫌われちゃうこともあるみたい。





▲たまにイベントで、魔法の腕とかがどの程度かわかるときもあるの。

エーベルージュ

8月〜11月

●その他の主なイベント●

夏を過ぎた辺りから、デート以外で女の子と学園の外に出かけるイベントが増えてくるのだ。

月	日	イベント
8月	3〜9日	緑化週間
	14〜16日	修学旅行
	18日	カステルがラケットを紛失
	20日	ノイシュのようすが……
9月	4日	ペンダント紛失
	6日	ユーロスと昆虫採集
	10日	金色の魚（フェルデン）
	29日	モリッツと栗拾い
10月	3日	ゴキブリ嫌い
	12、19日	水族館無料開放日
	30日	フェルデン誕生日
	31日	武闘大会
11月	2〜3日	魔法祭
	20日	窓ガラスを割ったのは？
	25日	魔法文化の日

8月22〜24日 動物園でデート

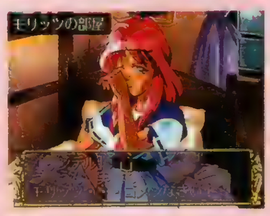
夏休みも終わりに近づいたころ、2人の女の子から動物園にデートに誘われる。ユーロスからは22日に、エルツからは23日に、それぞれ誘われることになる（実際のデートは24日）。どちらの誘いを受けても、好感度が大幅に上昇するので、この3日間は学校をサボらないようにしよう。2人とも、デートの帰りの選択がポイントになるのだ。



▲2人と同時にデートすることはできないので、どちらかは諦めよう。

9月19日 壊れた絵の具

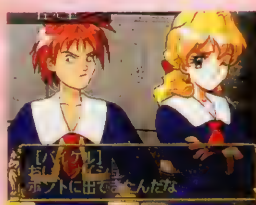
リンデルの部屋の前を通り過ぎると、突然大きな叫び声が聞こえる。何事かと聞いてみると、モリッツから借りていた絵の具セットをうっかり壊してしまったというのだ。2人で修理しようとするが、細かく割れてしまって直りそうもない。創造魔法を使えば直りそうだが、ほとんどの人は能力が低すぎて無理なはずだ。素直に謝りに行こう。



▲主人公は騒ぎにまったく関係ないのだが、リンデルに付き合って謝ろう。

10月27日 武闘会騒動

今年の武闘会は、ちょっとした騒動が起きる。いつも勉強ばかりしているノイシュが、なんと武闘会に出場してバイケルと戦うというのだ。普段はおとなしいだけに、大会出場ははっきり言って心配だが、出場する決意は固いらしい。実際、勝ち目はほとんどないだろうが、キミがある選択をすると、ノイシュが勝ってしまうことがあるのだ。


▲どんな相手でも侮っていてはいけないという見本。バイケルにはいい薬だ。

11月3〜5日 バザー

今年の魔法祭では、2日目にクラスでバザーを開いた。大盛況となったのだが、売上金が結構な額になってしまった。このお金をどうするかは、魔法祭の実行委員である主人公に任されてしまう。子供が持つには多すぎる金額なので、常識的な選択をすればよいのだが、せっかくみんなでがんばったのだから、使い道をどうするかはみんなで決めたい。



▲旅行に行くとかみんなで分ければいいとか勝手な意見ばかり。どうする？

12月2日 割れた花瓶

寮の階段でエルツがなにやら涙ぐんでいる。話を聞いてみると、カステルの部屋に勉強を教わりに行ったとき、些細なことからケンカして、弾みでカステルの花瓶を割ってしまったというのだ。普段からそりの合わない2人だけに、これ以上険悪な仲になるのは忍びない。エルツとカステルのためにも、ここは主人公が一肌脱いであげよう。



▲今まで修行してきた魔法の腕前を試すチャンスだ。自信はあるかな？

1月11日 スケート

以前にフェルデンに教えてもらった、彼女の秘密の場所である湖に、連日の寒さで氷が張った。そこで、フェルデンと一緒にスケートをすることになるのだ。そして2人でスケートをすることになるのだが、途中でフェルデンが氷の薄いところを滑ってしまい、湖に落ちそうになってしまうが、魔法を使えばうまく助けることができる。



▲ここで魔法を使わずに助けると、もう一枚CGを見ることができる。

●その他の主なイベント●

前半の終わりも近づいてきた。この辺で苦手な科目を上げておかないと後半でも苦手なままになるぞ。

月	日	イベント
12月	8〜13日	後期試験
	15日	怪我したウサギ
1月	1〜3日	新年祭
	2日	エルツと新年祭へ
	24日	冬季季節祭
2月	1日	敬老の日
	12日	ノイシュがもし……
	25〜28日	魔法試験
	27日	国王誕生日
3月	1日	ユーロスの誕生日1
	2日	ユーロスの誕生日2
	23日	モリッツの転校

12月〜3月

3月15日 大掃除

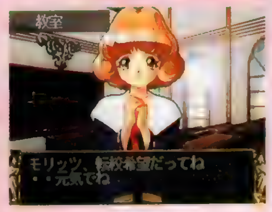
初等部での学園生活も残りわずかとなったので、みんなで使ってきた教室の大掃除をすることになった。するとカステルが、いつものようにわがままを言い始める。掃除なんて面倒くさいので、魔法でやってしまおうというのだ。そこで魔法を使うと、アッという間にきれいになるのだが、ザクセン学長に怒られてしまう。掃除は自分ですること。



▲自分で掃除すれば、あとでカステルの機嫌もちゃんと良くなるのだ。

3月24日 進路選択

初等部での最後の日は、ザクセン学長と中等部の進路についての相談をすることになる。これからの3年間は、他の学校に留学することもできるのだ。それぞれの学校は得意とする学問があるので、低い能力をアップさせるために留学先を選ぶと良い。ノイシュやクラスのみんなと会えるのは3年後。そのあと、後半の高等部が始まるのだ。



▲クラスのみんなもそれぞれの進路に進むことになる。中等部はデモのみだ。



お気に入りのデートスポットは？

ハーイ、今度は学園のアイドル、私コーちゃんがみんなのお気に入りのデートスポットを教えてあげるね！　基本的には相手の性格通り、おとなしい娘には静かな場所、元気な娘にはにぎやかな場所がいいんだけど、どの娘も公園でのデートはお気に入りみたい。やっぱり恋人同士で公園を歩くって素敵だもんねっ！

元気印コーの ワンポイントアドバイス

▼モリッツはペンラートさんの喫茶店でおしゃべりするのが大好きなんだって。




▲静かな場所が苦手な娘でも水族館は好きみたい。ちなみに私は森の探検が一番！

次号では、高等部3年間の徹底攻略をお届けする

トリフェルズ学園通信 Vol.2



発売間近の『エーベ』最新情報満載！

各方面にさまざまな展開を見せる『エーベルージュ』。その最新情報をいくつか紹介するぞ。まずは4月23日にCDドラマ「エーベルージュ伝説」のVｏｌ．3が発売された。ゲームとはまた違った「エーベ」の世界が楽しめるぞ。また、Vｏｌ．4も5月21日に発売の予定だ。本家のパソコン版では、『エーベルージュ外伝(仮)』がもうすぐお目見えする。これは後半の高等部の3年間をピックアップし、恋愛SLG色を強くしたもの。新キャラも何人か加わる予定なのだ。

エーベルージュ攻略本発売

弊社より電撃攻略王「エーベルージュ完全攻略ガイド」の発売が決定したぞ！　重要イベントを網羅した徹底攻略ガイドを始め、気になるあの娘とのエンディングの秘密をすべて公開。学園生活のすべてがわかる完全ガイドだ。(5月28日発売予定)



初回特典はマウスパッド

発売日まで秒読み段階に入った『エーベルージュ』。中には首を長くして待っているファンもいることだろう。そんな人に朗報だ。このたび初回販売分の特典として、オリジナルデザインのマウスパッドが付いてくることが決定したぞ。どんな絵柄になるかはまだ内緒。買ってからのお楽しみだ。ディープなファンは確実にゲットするために、今からショップに予約に走れ！　もっとも、『エーベルージュ』をプレイするのに、マウスはいらないんだけどね(笑)。

学園キャラクターファイル

学園生活を彩る女の子たちを紹介する「学園キャラクターファイル」、第2回は、熱血魔法少女リンデル、読書が大好きなフェルデン、元気いっぱいのコー、ちょっと意地っ張りのエルツの4人を紹介。

リンデル



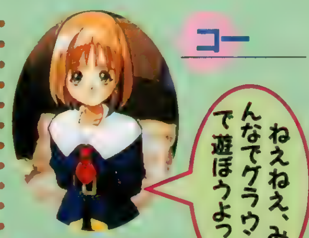
誕生日：4月4日
趣　味：武術魔法でのストレス解消

フェルデン



誕生日：10月30日
夢　：司書になって本に囲まれて暮らす

コー



誕生日：5月19日
特　技：大食いで早食い（でも太らない）

エルツ



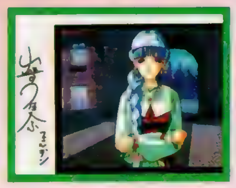
誕生日：7月1日
趣　味：雲を眺めること、独り言（……）

お便りコーナー＆声優さんサイン入り画面写真大プレゼント!!

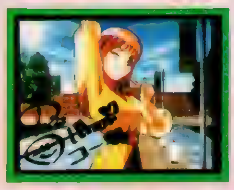
前回は、たっくさんのイラストやお便りをありがとう！　特に声優さんのサイン入り画面写真のプレゼントは人気が高くて応募が殺到し、競争率はずいぶん高くなってしまったゾ（ハズレちゃった人、ゴメンね）。そこで、今回も読者プレゼントとして、電撃ライター陣も欲しがる(笑)、声優さんのサイン入り画面写真の第2弾を出血大放出だ！　今回はリンデル役の渡辺久美子さん、フェルデン役の山崎和佳奈さん、コー役の大谷育江さん、エルツ役の根谷美智子さんの4人の声優さんのサイン入り画面写真を各1名にプレゼントだ。イラストやこのページへのお便りを書いて、下記のあて先までドシドシ送ってくれ。文章だけのお便りもエンリョせずにドンドン送ってくれよなっ！



◀負けず嫌いのリンデル役は渡辺久美子さん。



◀フェルデン役は山崎和佳奈さんが演じている。



◀コー役は大谷育江さんが元気いっぱいに熱演。



◀エルツ役は根谷美智子さんが演じている。



たくさんのイラストありがとう

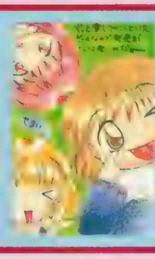
待望の発売日も間近に迫り、編集部にはみんなの想いのこもった美麗なイラストハガキがどんどん届き始めている。スペースの都合で全員載せられないのがホントに悔しいくらいなのだ。今後もみんなのイラスト、待ってるよっ！



◀茨城県・にくきうさん。ホント、ノイシュって花が似合うね。



◀栃木県・めもるんさん。裏に描かれたフェルデンもかわいい。



◀埼玉県・みほさん。本当に発売日が楽しみですよね！

【あて先】〒101東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館　㈱メディアワークス電撃プレイステーション「エーベルージュ」係
しめ切りは、5月16日消印有効　なお、VOL．44号の声優さんサイン入り画面写真の当選者はハガキを紹介した上記3名の方に決定しました。

悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～

完全マップやアイテムリストなど、探索マニアには見逃せないデータがバッチリ!!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月20日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

数々のウワサがあります。「盾が10回飛ばされると、その盾がなくなる」とか「リヒターでプレイ中、ポーズをかけ、↑↑↓↓ＬＲＬＲ⊗◎と押すとリヒターがフルパワーになりフォースフィールドに包まれる」なんてのはウソっぽいけど、「妖精（椎名へきるさん）が俺の肩の上に止まって歌った」と言い出す人も出現。さらには「ネームエントリーでＢＯＫＵと入力して始めると、ドラキュラくんでプレイできる」なんてものまで登場。これらのウワサ、ホントなのでしょうか。（ウソ草）

ドラキュラ城の完全MAP公開!200.6%を目指せ!

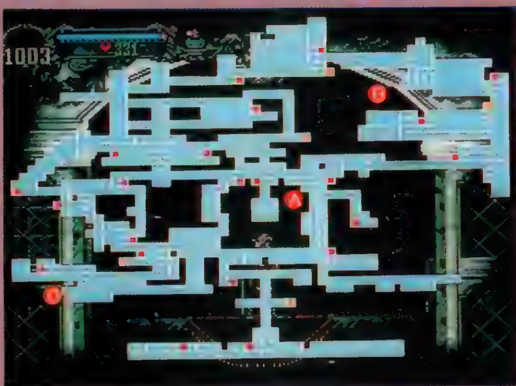
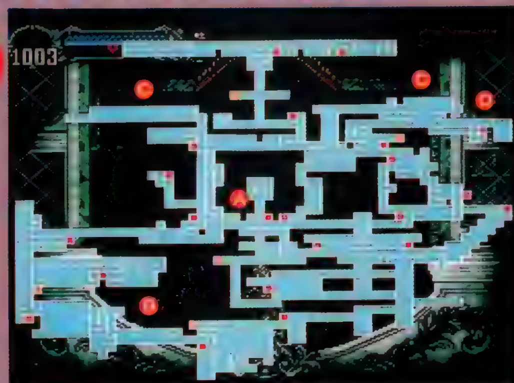


表 200.6%とは？ 裏

表・裏（逆さ城）の全てのマップを埋めると、そのパーセンテージは200.6%、部屋の総数は1890になる。ただし、マップを完全に埋めても、ご褒美は何もないらしい。

※マップの見方：マップ内の赤い部屋がセーブポイントで、黄色い部屋がワープポイントになっている。



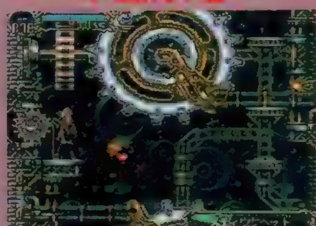
POINT A



大時計

左上の通路は時間で開いたり閉まったりするが、問題は右上。これはサブウェポンの懐中時計を使えば、オブジェが動き通路が開くのだ。

POINT B



時計塔

部屋の中にある4つの歯車をすべて「カチッ」という音がするまでまわすと、隠し部屋の扉が開く。懐中時計で敵を止めておけば簡単だ。

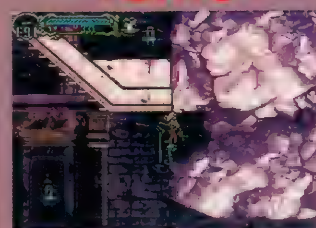
POINT C



地下水脈

裏のこの地帯は、表とマップの形が違うので注意。ハイジャンプ後、狼に変身すると水中でフワッと浮くことを利用してマップを埋めよう。

POINT D



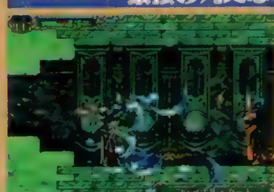
城入り口

おそらく最終的に残るのがこのあたりにある隠し部屋。そこへ行くためには写真の洞窟が関係しているが、詳しくは秘密。

ドラキュラ城攻略のために知っておきたいこんな事やあんな事

発売より1カ月。まだまだプレイ中の人や、もうすでにクリア済みで今はアイテム収集に夢中な人もいるだろう。今回はアイテムなどのデータを大きく紹介しているけど、ドラキュラ城攻略にあたって役に立つあんな事やこんな事も紹介しよう。

最強の男になるために



経験値稼ぎは大時計の近くのファイナルガードがカモ、という意見で編集部内も一致している。こいつを倒して強くなれ。

アイアンシールド最強説



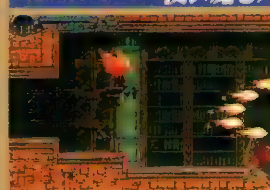
アイアンシールドの特殊技（シールドロッドかレムリアソード装備中のみ）は、超強力。連発すれば「ヤツ」も速攻で倒せるのだ。

金持ちの男になるために



裏の地下水脈にある2000Gの黒い金袋。ジュエルソードで敵を宝石に変えるより、こちらのほうが確実にもうかるぞ。

使い魔も大活躍



使い魔のレベルを上げると、しだいに使えるキャラになる。アルカードがこうもりに変身すると、使い魔のこうもりも4匹に増える。

アルカードの必殺技コマンド

ダークメタモルフォーゼ…←↖↑↗→+□or◎、ソウルスチール…←→↘↓↙←→+□or◎、ヘルファイヤ…↑↓↘→+□or◎、サモンスピリット…←→↑↓+□or◎、テトラスピリット…↑ため↗→↘↓+□or◎、アクセルチャージ…↓↘→+□or◎、ウイングスマッシュ…?+↑↖←↙↓↘→+?（?はジャンプボタン）、百なる一の剣…↓↘→↗↑ため↓+□or◎

モンスターデーター挙公開!さあみんながんばろう!

蔵書庫の怪物図鑑に載っている全146体のモンスターデータを公開するぞ。モンスターが落とすアイテムの中には、貴重なすぐれものアイテムがあるので、この表を参考に倒しまくってアイテムをゲットしよう。なおNo.117のフェンリルは、図鑑の上ではアイテムを落とすことになっているが、実際は何も落とさない（コナミにも確認済）ので、注意してもらいたい。※表内赤色＝オススメ武器／黄色＝武器／青色＝防具。

No	名前	アイテム(上)	アイテム(下)
1	ドラキュラLV?	なし	なし
2	レッドスケルトン	なし	なし
3	スピンヘッド	なし	なし
4	ゾンビ	$100	ぬののふく
5	バット	ポーション	カプセルモンスター2
6	アンフアウグリア	なし	なし
7	スケルトン	シールドポーション	カプセルモンスター3
8	はんぎょじんLV2	ジルコン	カプセルモンスター1
9	アルティバティラエ	なし	なし
10	スケルトンソルジャー	ショートソード	アカサビ
11	はんぎょじんLV3	ジルコン	カプセルモンスター1
12	アックスアーマーLV4	アックス（サブ）	どうのむねあて
13	スケルトン・リブ	レザーシールド	ナイトシールド
14	ブラッディーゾンビ	ぬののふく	バーゼラルド
15	ウネ	ぶどう	いちご
16	ターンネートテーブル	ビール	モーニングセット
17	ブーメランスケルトン	ブーメラン	ほのおのブーメラン
18	ギャイボン	なし	なし
19	ゴースト	$400	セィラム
20	ベリガン	なし	なし
21	マリオネット	ちりょくのくすり	サークレット
22	アンフィスバエナ	ペンタグラム	いちごのタルト
23	メディウサヘッドLV7	レジストストーン	メディウサの盾
24	のみ男	タケミツ	チーズ
25	スケルトン・ガンマン	マジックミサイル	タリスマン
26	ブレイズ・ノーヴィス	$400	ナマクラ
27	ヘビーアーマー	てっきゅう	ニュートロンボム
28	メディウサヘッドLV8	レジストストーン	メディウサの盾
29	しょくじんばな	かわのむねあて	レザーシールド
30	アックスアーマーLV9	アックス（サブ）	アックスアーマーの盾
31	デビル	ペンタグラム	バットペンタグラム
32	アーチャースケルトン	$400	マジックミサイル
33	アーマーナイト	ジャベリン	てつのむねあて
34	スキュラテイル	なし	なし
35	スケルトンエイプ	バナナ	ばくらい
36	ドッペルゲンガーLV10	なし	なし
37	フライングスカル	フェルトのぼうし	レジストダーク
38	フライングスケルトン	アイアンシールド	ジャベリン
39	じゅほうてん	$1,000	ペンタグラム
40	ふくろう	なし	なし
41	ほねばしら	セィラム	ダンスのマスク
42	ヴィクトリーアーマー	カトラス	ベカトワ
43	エクトプラズム	アンカース	マナプリズム
44	トード	ブルーナックル	ピザ
45	グレートアーマー	レイピア	セイバー
46	スラントガーダー	カトラス	ダマスカスソード
47	デュラハンスケルトン	かわのむねあて	レイピア
48	フロッグ	ナックル	ピザ
49	フローズンシェイド	氷のむねあて	アイスクリーム
50	だいぼうれい	シミター	ドクロの盾
51	ぶぐじてん	$2,000	セイバー
52	スケルトンモーニングスター	モーニングスター	うまいにく
53	セムラー	ターキー	ハムエッグ
54	ブラッククロウ	アクアマリン	あんまん
55	ブルークロウ	ジルコン	にくまん
56	ルーラーソード	カッツバルゲル	バスタードソード
57	じんめんそう	セィラム	ポーション
58	スキュラ	なし	なし
59	スケルトンスピア	ジャベリン	ハムエッグ
60	アラストール	ホーリーソード	ようとうむらまさ
61	オウルアーマー	カトラス	メダル
62	ネメシス	ウェアバスター	チーズケーキ
63	マッドマン	なし	なし
64	ルーラーソードLV2	カッツバルゲル	バスタードソード
65	アーマードのみ男	ハイポーション	てつのむねあて
66	スライム	なし	なし
67	ビッグ・がいこつ	ガントレット	どくろの指輪
68	ヒポグリフ	なし	なし
69	スケルトンブレイズ	ショテル	じゅうじしゅりけん
70	ワーパンサースケルトン	ちからのくすり	ガーネット
71	ウェアウルフLV18	なし	なし
72	グレイブ・キーパー	みそしる	なっとう
73	ハルピュイアイ	りんご	せいめいのれいやく

No	名前	アイテム(上)	アイテム(下)
74	ミノタウロスLV18	なし	なし
75	ユコバック	レジストファイア	炎のむねあて
76	デッドトルーパー	エストック	クレイモア
77	こうきどうほねばしら	カプセルモンスター3	ドクロの盾
78	アリオルムナス	ぎんのサークレット	ショートケーキ
79	ビフロン	ビーフ	アグニの炎剣
80	フィッシュヘッド	レジストアイス	ラハブの氷剣
81	フライングアーマー	フランベルジェ	ヘブンズソード
82	レッサーデーモン	こくよう石の剣	はやわざのたんとう
83	グルカ・マスター	コンバットナイフ	ゴールドチェスト
84	ハンマーシェイカー	ハンマー	ゴールドチェスト
85	レッドスマッシャー	ジャドプラーテ	ゴールドチェスト
86	スライム・ラージ	なし	なし
87	ディスクアーマー	チャクラム	ジュエルソード
88	マルファス	レジストダーク	マスターリング
89	アムドゥシアス	雷のむねあて	炎のむねあて
90	ケルベロス	なし	なし
91	アルラ・ウネ	さんごのサークレット	ハートリペア
92	オルロック	なし	なし
93	キラーフィッシュ	アクアマリン	すし
94	グレイブ	カタナ	おさけ
95	サキュバス	なし	なし
96	スケアクロウ	ジャベリン	ようとうむらまさ
97	ライオン	ガントレット	オリハルコン
98	キュウ	ラーメン	ヴァルマンウェ
99	ティンマン	Aランチ	やみのむねあて
100	レギオン	なし	なし
101	サッカーボーイ	カプセルモンスター3	ドクロの盾
102	バルーン	なし	なし
103	ボンバーアーマー	ばくらい	ダイナマイト
104	フライングゾンビ	しゅりけん	フランクフルト
105	スローマスター	しゅりけん	炎のしゅりけん
106	ちょんちょん	ラッキードラッグ	ペンダント
107	アーチャー	ハートリペア	ソニックブレード
108	ウェアウルフLV34	カイザーナックル	やすつな
109	ケツアルクアトル	ボンバーコイン	ラピス・ラズリ
110	スケルトン・ビーマー	カプセルモンスター3	フルンチング
111	ブラックパンサー	おしょくじけん	まさむね
112	ホワイトドラゴン	なし	なし
113	ホワイトドラゴンライダー	なし	なし
114	ミノタウロスLV35	ビーフ	いかりのむねあて
115	おおコウモリ	なし	なし
116	アマラリックスナイパー	マジックミサイル	光のむねあて
117	フェンリル	なし	なし
118	ルーラーソードLV3	ダインスレイフ	レムリアソード
119	ロックアーマー	ダイアナックル	プラチナチェスト
120	スケルトンジャンパー	やぎゅうしゅりけん	石かめん
121	フェンリルライダー	なし	なし
122	クレイジーオクトパス	すし	おさけ
123	ゴーゴン	ハンマー	ミリカンの石刀
124	チュパカブラ	ニュートロンボム	ブリーシンガメン
125	フレイムデーモン	フレイムシールド	レーヴァテイン
126	エビル	ダークシールド	邪なむねあて
127	ドッペルゲンガーLV40	なし	なし
128	フランケン	なし	なし
129	ブルー・アルラ・ウネ	ツヴァイハンダー	ハートリペア
130	ミイラ男	なし	なし
131	メディウサ	なし	なし
132	インプ	ラッキードラッグ	キングストーン
133	グラント・フェイク	なし	なし
134	ラルフ・フェイク	なし	なし
135	サイファ・フェイク	なし	なし
136	ベルゼブブ	なし	なし
137	サウジーネ	つばひろのたび人ぼう	マナプリズム
138	ブーロー	メギンギョルズ	モーンブレード
139	フローズンハーフ	ネックレス	せい玉石のサークレット
140	リヒター・ベルモンド	なし	なし
141	ドードー	ハートのブローチ	ヘブンズルーン
142	ガラモス	なし	なし
143	ファイナル・ガード	グレートソード	ガーブオブゴッド
144	デス	なし	なし
145	シャフト	なし	なし
146	ドラキュラLV98	なし	なし

（※アイテム(上)は手に入りやすいもので、アイテム(下)はなかなか手に入らない希少アイテム）

リヒターの技コマンド

取説に載っていないリヒターの技を紹介（右向き時のコマンド）。ダッシュ…→→（または←→）、無敵ダッシュ…↑↓↘→+□、スライディングジャンプ…↓+ⓧⓧ、ハイジャンプ…↓↑+ⓧ、炎のムチ…サブアイテムを持っていない状態で△

キミはどれだけ集めた？武器アイテムデータ一挙公開

武器やアイテム探しをしている人は、このリストを見てチェックしてみよう。ほとんどのアイテムを載せているが、まだどこかに秘密のアイテムが隠されているかもしれないぞ。ちなみに説明の欄にある（特）は、←→、または↓↘→のコマンド（キャラ右向き時）で特殊な技が繰り出せるものだ。アイテム探しのコツは、レアリングを装備すること。モンスターが落とす希少アイテム（P.131表内アイテム2）はなかなか手に入らないので、落とす確率がアップするレアリングが有効だ。また、ラックの数値が高いほど落としてくれる傾向にあるようだ。

名前	種類	説明
ウェアバスター	短剣	獣人によく効く(特)
コンバットナイフ	短剣	隠密性の高いフラット処理した短剣
ジュエルソード	短剣	敵を宝石に変える(特)
ショートソード	短剣	短めな剣
ショテル	短剣	エチオピアの両刃の曲剣(特)
バーゼラルド	短剣	一般的な短剣
はやわざのたんとう	短剣	斜め前方にすばやい攻撃
ミリカンの石刀	短剣	敵の停止時間が長い、石化してくれる敵も…
レイピア	短剣	刃の長い、刺すための剣(特)
アグニの炎剣	剣	火炎属性の剣(特)
アルカートソード	剣	母の形見の剣に似ている
アルカードソード	剣	母の形見の剣(特)
インドラの雷剣	剣	雷撃属性の剣(特)
ヴァルマンウェ	剣	無数の真空の刃が敵を切り刻む
オルクリスト	剣	エルフによって鍛えられたといわれている剣
カッツバルゲル	剣	傭兵が使ったシンプルな剣
カトラス	剣	英国海軍の軍刀（カットラス）
グラディウス	剣	古代ローマの剣
グラムドリング	剣	エルフによって鍛えられたといわれている名刀
シミター	剣	新月刀。湾曲した片刃の剣
ジャドプラーテ	剣	貴族が狩猟用に用いた優雅な作りの刀剣
セイバー	剣	騎兵用の軍刀（サーベル）
ソニックブレード	剣	真空の刃が敵を切り裂く
ターワル	剣	インドの曲刃剣（タルワール）
ダインスレイフ	剣	血を吸ってパワーアップする魔剣
ダマスカスソード	剣	優れた素材の堅く歯こぼれしない刀剣
つかい魔の剣	剣	持ち主を選ぶレベルアップする魔剣
ティルフィング	剣	呪われている暗黒剣
バスタードソード	剣	柄が長い片手半剣
バルザイのえん月刀	剣	プレイ時間に応じて威力が上昇する
ハルパー	剣	ハルパー
ファルシオン	剣	ノルマン人の使った幅広のえん月刀
フルンチング	剣	毒の追加ダメージ
ベカトワ	剣	飾り気のない質素で実戦的で扱いやすい刀剣
ヘルゲの剣	剣	ヘルゲの剣
ホーリーソード	剣	アンデットに効く聖剣(特)
ホーリーバスター	剣	聖なる者に効く暗黒剣
名刀グラム	剣	名刀グラム
モーンブレード	剣	敵の魂を吸い取る魔剣
ラハブの氷剣	剣	氷結属性の剣(特)
レーヴァテイン	剣	強力な火炎属性の剣(特)
レムリアソード	剣	亡霊祭の剣、盾の魔力を引き出す(特)
アカサビ	両手剣	赤く錆びた刀、抜けないときがある
あかつきの剣	両手剣	暁の軍隊を召喚できる魔剣（特）
エストック	両手剣	ドイツの両手突き剣
カタナ	両手剣	無名の刀匠による真打(特)
クレイモア	両手剣	スコットランドの本式の両手剣(特)
グレートソード	両手剣	物理ダメージが大きい
こくよう石の剣	両手剣	黒曜石で作られた剣(特)
タケミツ	両手剣	竹で作られた模造刀
ツヴァイハンダー	両手剣	両手剣(特)
トンファー	両手剣	2回攻撃する打撃武器
ナマクラ	両手剣	適当に造られた鈍い刀
びぜんおさふね	両手剣	刀匠長船の手による真打ち(特)
フランベルジェ	両手剣	火炎形刃の儀礼用両手剣(特)
まさむね	両手剣	刀匠正宗の手による真打(特)
やすつな	両手剣	最古の刀工安綱が鍛えた銘刀
ようとうむらまさ	両手剣	血に飢えた妖刀、呪われている
チャクラム	投剣	薄く鋭利な鋼鉄の手投げ武器、戦輪
ヘブンズソード	投剣	空中を舞い敵を切り裂く魔封剣
ヘブンズルーン	投剣	刃に魔呪を刻んだ飛剣
シールドロッド	こん棒	盾と相性の良い魔道具(特)
スターフレイル	こん棒	星の力がフレイル状に連なるロッド(特)
ホーリーロッド	こん棒	聖なる力を秘めたロッド（特）
ムーンロッド	こん棒	月の形を模したロッド(特)

名前	種類	説明
メイス	こん棒	金属製こん棒
モーニングスター	こん棒	明けの明星の名を冠したこん棒
オリハルコン	拳	熱き魂を秘めたナックル(特)
カイザーナックル	拳	神の怒りが宿る拳鍔(特)
ダイアナックル	拳	ダイアモンドで強化した拳鍔
ナックル	拳	拳にはめる鉛製拳鍔
ブルーナックル	拳	アッパーカット専用のナックル
カプセルモンスター1	投射	半漁人を召喚して攻撃する（消費）
カプセルモンスター2	投射	コウモリを召喚して攻撃する（消費）
カプセルモンスター3	投射	スケルトンを召喚して攻撃する（消費）
ジャベリン	投射	手投げ槍（消費）
じゅうじしゅりけん	投射	遠心力で威力をました手裏剣(消費)
しゅりけん	投射	小型の手裏剣（消費）
ダイナマイト	投射	大爆発!　たまに不発も…(消費)
てっきゅう	投射	ヘビーアーマーが使用していた鉄球（消費）
ばくらい	投射	火柱があがる（消費）
ブーメラン	投射	対空攻撃用の手投げ武器（消費）
ブワカナイフ	投射	ブワカ族の使う投げナイフ（消費）
炎のしゅりけん	投射	炎の属性の忍術手裏剣(消費)
ほのおのブーメラン	投射	火炎属性の対空用手投げ武器（消費）
マジックミサイル	投射	魔法の矢で攻撃（消費）
やぎゅうしゅりけん	投射	上忍が使う磨かれた手裏剣（消費）
おやじのいこう	爆弾	親父の威光で全ての敵を攻撃（消費）
ニュートロンボム	爆弾	全周囲の敵にダメージ（消費）
バットペンタグラム	爆弾	全周囲の敵にダメージ（消費）
ペンタグラム	爆弾	全周囲の敵にダメージ（消費）
ボンバーコイン	爆弾	2種の効果を持つコイン（消費）
アイアンシールド	盾	鋼鉄製の硬い盾
アックスアーマーの盾	盾	アックスアーマーが愛用する盾
アルカートシールド	盾	以前から愛用している盾に似ている
アルカードシールド	盾	以前から愛用している盾、全ての攻撃に強い
シャーマンの盾	盾	魔術の儀式に使われた盾
ダークシールド	盾	暗黒の盾、触れるだけでダメージ
ドクロの盾	盾	戦士の紋章をかかげた盾
ナイトシールド	盾	騎士の持つ盾
フレイムシールド	盾	火炎属性の盾
めがみの盾	盾	女神の紋様の盾
メディウサの盾	盾	切り落とされたメディウサの盾
もんしょうの盾	盾	ハートの紋章が描かれた盾
レザーシールド	盾	なめし皮の盾　防御力は低い
アタックポーション	薬	一時的に攻撃力を上げる（消費）
アンカース	薬	呪いから回復（消費）
エクスポーション	薬	HPを全回復（消費）
シールドポーション	薬	一時的に防御力を上げる（消費）
せいめいのれいやく	薬	死んだとき、蘇る（自分では使えない、消費）
セィラム	薬	毒から回復（消費）
ちからのくすり	薬	一時的に力を上げる（消費）
ちりょくのくすり	薬	一時的に知力を上げる（消費）
ハートリペア	薬	ハート500個回復（消費）
ハイポーション	薬	HPを中ぐらい回復（消費）
ハンマー	薬	石化から回復（自分では使えない、消費）
ポーション	薬	HPを少し回復（消費）
マジカルチケット	薬	爺が恋しいときに使うべし（消費）
マナプリズム	薬	MPを全回復（消費）
ラッキードラッグ	薬	一時的に運を上げる（消費）
レジストアイス	薬	一時的に対氷結属性にする（消費）
レジストサンダー	薬	一時的に対雷撃属性にする（消費）
レジストストーン	薬	一時的に対石化属性にする（消費）
レジストダーク	薬	一時的に対暗黒属性にする（消費）
レジストファイア	薬	一時的に対火炎属性にする（消費）
レジストホーリー	薬	一時的に対聖属性にする（消費）
アイスクリーム	食物	3段重ねのアイスクリーム（消費）
あんまん	食物	あんこの入った中華まんじゅう（消費）
いちご	食物	おいしい苺（消費）
いちごのタルト	食物	採れたてのいちごのタルト（消費）

妖精と半妖精の違いは…？

妖精は清楚な性格。半妖精は「ゴーゴー」な性格。また半妖精は、妖精よりも早くアルカードの肩に止まるが、編集部で計ったところ、その差は約1秒。あまり差がないように感じられるが、仮に競馬にたとえれば5馬身ぐらいの差となってしまう。意外にもその差は大きいのだ。

名前	種類	説明
うまいキノコ	食物	独特の芳香が食欲をそそるキノコ（消費）
うまいにく	食物	悪魔城特産の回復食料（消費）
Aランチ	食物	お昼のサービスセット（消費）
おさけ	食物	水口の誰にでも合う日本酒の銘品（消費）
おしょくじけん	食物	お食事券、何が出るかわからない（消費）
ショートケーキ	食物	特製クリームと苺のショートケーキ（消費）
すし	食物	握り寿司（大トロ、エビ、玉子）（消費）
ターキー	食物	七面鳥の肉（消費）
チーズ	食物	うまいチーズ（消費）
チーズケーキ	食物	上品な味のチーズケーキ（消費）
てんしんセット	食物	点心の3点セット（消費）
なっとう	食物	東洋の珍味（消費）
にくまん	食物	挽肉の入った中華まんじゅう（消費）
バナナ	食物	腐りかけが一番うまい（消費）
ハムエッグ	食物	厳選された玉子を使用（消費）
ピーナッツ	食物	食べるのにコツがいる（消費）
ビーフ	食物	ビーフステーキ（消費）
ビール	食物	キレの良い喉ごし（消費）
ピザ	食物	イアリアンクラストにダブルチーズ（消費）
ぶどう	食物	大きな粒のマスカット（消費）
フランクフルト	食物	地元の名品（消費）
ベニテングダケ	食物	毒を持つキノコ（消費）
みそしる	食物	新鮮なカニの入った味噌汁（消費）
モーニングセット	食物	エッグトーストと牛乳
ラーメン	食物	特製ソースがうまさのきめて（消費）
りんご	食物	蜜の多いリンゴ（消費）
ワイン	食物	豊潤な香りの1720年もの（消費）
石かめん	兜	古代の祭儀に使われた仮面、魔法防御あり
エギルのかぶと	兜	敵に恐怖を与え、防御力ダウン
おう玉石のサークレット	兜	毒のダメージでHP回復
かわのぼうし	兜	なめし皮の帽子
ぎんのサークレット	兜	聖なるダメージでHP回復
こう玉石のサークレット	兜	火炎ダメージでHP回復
ゴーグル	兜	眼球を保護し心理的余裕をつくる
サークレット	兜	サークレット
さんごのサークレット	兜	呪いの無効化
シルバーティアラ	兜	知力アップ
せい玉石のサークレット	兜	氷結ダメージでHP回復
聖なるめがね	兜	魔法で呪われた者を見破る
たび人ぼう	兜	旅人の基本装備である帽子
ダンスのマスク	兜	舞踏会で使われる仮面
つばひろのたび人ぼう	兜	高い防御力を持つ
ねこめ石のサークレット	兜	猫のダメージでHP大幅に回復
バンダナ	兜	頭部急所を隠すことで防御力上昇
ビロードのぼうし	兜	ビロードの帽子
フェルトのぼうし	兜	フェルトの帽子
メガネ	兜	カッコイイ眼鏡
りょくちゅう石のサークレット	兜	雷撃でダメージ回復
アルカートメイル	鎧	火炎、雷撃、氷結に強いかもしれない
アルカードメイル	鎧	火炎、雷撃、氷結に強い
いかりのむねあて	鎧	ダメージを受けると一定時間防御力アップ
ウォークマスター	鎧	うめたマップの数に応じて防御力上昇
ガーブオブゴッド	鎧	全てにおいて最強
雷のむねあて	鎧	雷撃属性攻撃に強い
かわのむねあて	鎧	なめし皮製の胸あて
氷のむねあて	鎧	氷結属性攻撃に強い
ゴールドチェスト	鎧	金の胸あて
邪なむねあて	鎧	暗黒属性でダメージを受けない
シルバーチェスト	鎧	銀の胸あて
スパイクブレイカ	鎧	刺地形を壊す鎧
聖なるむねあて	鎧	聖なる属性のダメージを軽減
ダイアブレスト	鎧	ダイアの胸あて
てつのむねあて	鎧	鉄の胸あて
どうのむねあて	鎧	銅の胸あて
ぬののふく	鎧	着心地のよい衣服
はがねのむねあて	鎧	鋼の胸あて
ヒーリングメール	鎧	歩くたびにHP回復
光のむねあて	鎧	サブウェポンの攻撃強化
プラチナチェスト	鎧	白金の胸あて
炎のむねあて	鎧	火炎属性攻撃に強い
ミラーキュイラス	鎧	石化攻撃に耐える鏡のように磨かれた胸あて
闇のむねあて	鎧	魔術の攻撃強化
インビジブル	マント	戯れに光学迷彩の魔呪がかかっている布
エルフのローブ	マント	森で身を隠すのに最適な緑色のマント
オーダーメイド	マント	好きな色を選べる（システムメニュー）

名前	種類	説明
しっこくのマント	マント	吸血鬼用の黒いマント
血ぞめのマント	マント	装着者のダメージをハートに変換する
ブルーマント	マント	青く美しいマント
ぬののマント	マント	丈夫な布で体を守る、小汚く見えるのが欠点
リバーシブルマント	マント	裏返すことで2色が選べるマント
ガントレット	その他	攻撃力+5
キングストーン	その他	力+10のバックル
きんの指輪	その他	ゴート文字の刻印「対…る我……大……捧げ…」
ぎんの指輪	その他	ゴート文字の刻印「…な……等を…時計に……よ」
サンストーン	その他	6～18時にステータスアップ
シークレットブーツ	その他	誰にも気づかれずに背が伸びる!
しゅくふくのアンク	その他	ポーションなどの回復力アップ
STAUROLITE	その他	十字架の威力アップ
タリスマン	その他	身代わりになってダメージを無効化することもある
デュプリケーター	その他	消費アイテムが減らなくなる
どくろの指輪	その他	黄金の「持つものは世界を統べる」という指輪
ネックレス	その他	防御力+5
ハートのブローチ	その他	アイテム使用時のハートの消費量が減る
パールの指輪	その他	聖なる力を秘めた指輪
ブラッドストーン	その他	血で回復倍増
ブリーシンガメン	その他	防御力+15の首飾り
ペンダント	その他	魔力の回復が速まる
マスターリング	その他	能力値を大幅に引き上げる
ムーンストーン	その他	18～6時にステータスアップ
メギンギョルズ	その他	力+15のバックル
メダル	その他	防御力+1、攻撃力+1
ラウリンの指輪	その他	24人力の力を出せる指輪
ラピス・ラズリ	その他	しあわせを呼ぶ宝石
レアリング	その他	稀少アイテム出現確率のアップ
あばら骨	魔導器	魔導五器のひとつ、CON+10
アンロックジュエル	魔導器	青い光を放つ扉を開ける鍵
浮身のブーツ	魔導器	↓↑ジャンプでハイジャンプ（通常の5倍）になる
エコーオブバット	魔導器	コウモリ時に暗闇を見通す超音波を出せる
ガスクラウド	魔導器	毒の霧になる
クレイジーエコー	魔導器	超音波でも攻撃できるようになる
剣魔の素	魔導器	使い魔「インテリジェンスソード」を召還する
子悪魔の素	魔導器	使い魔「子悪魔」を召還する
コウモリの素	魔導器	使い魔「コウモリ」を召還する
ゴーストの素	魔導器	使い魔「ゴースト」を召還する
心臓	魔導器	魔導五器のひとつ、呪いダメージの無効化
スキルオブウルフ	魔導器	狼時に必殺技を出せる
ソウルオブウルフ	魔導器	狼に変身する力を得る
ソウルオブバット	魔導器	コウモリに変身する力を得る
魂のオーブ	魔導器	敵に与えたダメージが見える
爪	魔導器	魔導五器のひとつ、STR+10
人魚の像	魔導器	地下水脈のとある場所に渡し守を呼べる
鼻悪魔の素	魔導器	使い魔「鼻悪魔」を召還する
パワーオブウルフ	魔導器	狼時に速く走れる
パワーオブミスト	魔導器	霧に変身できる時間が長くなる
半妖精の素	魔導器	使い魔「半妖精」を召還する
飛翔石	魔導器	二段ジャンプが可能
ファイアオブバット	魔導器	コウモリ時に火炎を吐ける
ホーリーシンボル	魔導器	水でダメージを受けない
マテライズキューブ	魔導器	物品を破壊したときアイテムが出現
ミスト	魔導器	霧に変身する力を得る
目玉	魔導器	魔導五器のひとつ、LCK+10
指輪	魔導器	魔導五器のひとつ、INT+10
妖精の書	魔導器	敵の名前がわかる
妖精の素	魔導器	使い魔「妖精」を召還する
ジルコン	宝石	高価にみえる指輪$150
アクアマリン	宝石	ちょっと高価な指輪$800
ターコイズ	宝石	ちょっと高価な指輪$1500
オニキス	宝石	高価な指輪$3000
オパール	宝石	高価な指輪$8000
ガーネット	宝石	高価な指輪$5000
ダイアモンド	宝石	とても高価な指輪$20000
しろのちず	地図	ドラキュラ城のだいたいの地図



爺は喜び貴方も喜ぶ

蔵書庫の爺を下の部屋からハイジャンプを使って椅子ごと何度も「高い高い」をしてあげると、ドラキュラの服やアックスアーマーの鎧など貴重なアイテムをくれる。

ネームエントリーの秘密

NEWGAMEを選び、ネームエントリーで「X－X I V"Q」と入力して始めると、アルカードのLCKが99、さらにLCKが+20もアップするラピス・ラズリも装備している。この他にもいくつかネームエントリーには謎があるようだが、詳しいことはまだ解っていない。

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

「父親の職業なんて、娘の初期値を決めるだけ」
な〜んて言っているキミ、まだまだツメが甘いかもよ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

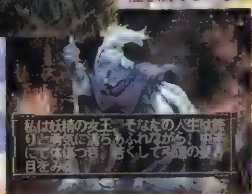
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いや〜、ホント。「娘さんコンテスト」の賞品は豪華です。編集部に来ていた“物”を見させて貰ったんですが、これは『プリゆめ』ファンなら絶対に手に入れたい逸品でしょう。というワケで、めでたく募集のしめ切りも延びましたし、皆さんのイカス娘さんの投稿をお待ちしています。いや〜ホント、アレなら僕も欲しいですよ。実は結構マジで、賞品目当てにコンテストに応募しようかなぁ、なんて考えてるくらいですからね〜。（メーカーさんがくれないかな〜と淡い期待をしている 袋 こ〜じ）

娘の主張によるパラメータの変化は“父親の職業”でこんなに変わる

父親の職業の選択は、娘の初期パラメータを変化させるだけではなかった。娘の特定のパラメータが、ある程度上がった時にランダムでおこる娘の主張時のパラメータ変化に関係していたのだ。今回の記事を読めば、いかに父親の選択が娘の育成に関与していたかがわかるぞ。





◀▼初期パラメータの数値で選ぶのが普通だが、目指すエンディングを考えて成長の方向性を決めるのも◯

信頼度「私もお父さんのこと好き」

誕生日に語りかけてくる娘の主張は、「信頼度」が影響している。右の表を見てもわかるように父親との信頼度が良くなるほど娘に与える効果はグンと良くなる。「信頼度」は、月日がたつにつれても自然に増えていくが、娘との「会話」や娘の希望を叶えてあげたりプレゼントをあげるなどして、早目に上げるのが得策。

信頼度	娘への影響	父親の職業
少し高い	気だて▲	商、僧、芸、風
	ストレス▼	貴、騎
かなり高い	気だて▲、気力▲	全
MAX	気力▲、知力▲、モラル▲、気品▲ 気だて▲、センス▲、ストレス▼	全

気だて「優しくなったっていわれるの」

料理教室などで上がる「気だて」のパラメータ。これに関係する娘の主張では、父親の職業に関係なく娘に与える効果は全部共通なのだ。ただ、「気だて」は比較的下がりやすい（特にアルバイトなどで）パラメータなので、一度伸びた「気だて」のパラメータを維持するのは結構大変。商人やマライアさんのお店でアイテムを買うなどして数値を保つようにしよう。

気だて	娘への影響	父親の職業
少し高い	信頼度▲	全
かなり高い	信頼度▲	全
MAX	モラル▲	全

気品「礼儀とか作法って案外大切なのね」

気品以外の娘の主張は、育成上マイナスになるパラメータもある。しかし「気品」に目覚めた娘の主張によるパラメータの変化は、父親の職業や現在のパラメータに関係なく娘の育成面ではプラスになるものばかり。ストレスが減れば「お休み」しなくても良いはずだ。



▲大切だとはわかっても、身につけるのは結構難しい。

気品	娘への影響	父親の職業
少し高い	魅力▲、信頼度▲	全
かなり高い	ストレス▼	商、僧、芸、貴、風
	ストレス▼、信頼度▲	騎
MAX	魅力▲、プライド▲	全

プライド「人間にはプライドが必要なの」

音楽＝「プライド」、というのも今一つ謎だが、音楽教室が「プライド」を上げるのに適しているというのは事実。表を見てもらえればわかるように、あまりにも「プライド」が高いとセンスが下がるというデメリットもある。幸い、と言っていいのか、プライドはアルバイトで簡単に下げることができるので、ほどほどに調整して、パラメータを上手く上げていこう。

プライド	娘への影響	父親の職業
少し高い	プライド▲	全
かなり高い	信頼度▼	商、風
	信頼度▲	僧、芸、貴、騎
MAX	センス▼	全

センス「人間は感動を絵にするんでしょ」

「娘の主張イベント」全般にいえるのが、参照するパラメータが「少し高い」状態と「MAX」状態では父親の職業に関係なく娘に与える効果が同じ場合が多いこと。この「センス」に関する主張もそれに当てはまる。しかし、「かなり高い」状態では職業による差がかなりあるぞ。

センス	娘への影響	父親の職業
少し高い	気力▲	全
かなり高い	プライド▲	商、風
	気力▲	僧、騎
	ストレス▼	芸
	気力▼、信頼度▼	貴
MAX	魅力▲	全

知力「私、お勉強するの大好きよ」



▲“知識欲”が人間と妖精との差なのか？

なぜか没落貴族だけにはマイナス作用を及ぼす、「娘の主張、知力編」。学ぶべきことの多い学校には、多少のリスクを背負っても通わせてあげたい。それ以外では、父親の職業による差もなく平均して信頼度が上がるようになっている。勉強したいのなら、喜んでさせてあげるのが吉。

知力	娘への影響	父親の職業
少し高い	信頼度▲	商、僧、芸、騎、風
	信頼度▼	貴
かなり高い	信頼度▲、気力▲	全
MAX	信頼度▲	全

モラル「モラルの大切さがわかってきたわ」

「モラル」が「少し高い」状態で娘が主張してくると、「信頼度」のパラメータが父親の職業によって上がる、下がると対照的に変化する珍しいパターン。「MAX」状態ではアルバイトでは上げることが難しく、高いお金を払わないと上がらない「プライド」のパラメータを一緒に上げることが出来るのが注目点。かなりお得だぞ。

モラル	娘への影響	父親の職業
少し高い	信頼度▼	商、芸、風
	信頼度▲	僧、貴、騎
かなり高い	ストレス▲	全
MAX	プライド▲	全

【表内の略語一覧】●商＝商人 ●僧＝旅の僧侶 ●芸＝旅芸人 ●風＝風来坊 ●貴＝没落貴族 ●騎＝引退騎士 ●全＝全父親共通 ●通＝通常状態 ●貧＝貧乏性 ●ぶ＝ぶりっこ ●非＝非行化 ●な＝なまいき ●全状態＝全状態共通

武勇「女の子はおしとやかでなきゃダメ?」

この「娘の主張イベント、武勇編」と右の「魅力編」は非常に変化が複雑。というのも、①娘の主張が独り言ではなく、父親に返答（同意）を求めてくる。②父親の職業による変化のパターンもある。③娘の状態によってもパラメータが変化する。と、実にややこしい。特に自分の選択で結果が決まる②のパターンでは、表をよく見て育成の方向性にベストな選択をしよう。ちなみに、武勇の上がりすぎは非行化の原因にもなるので、注意しておこう。



◀男勝りに腕っ節が強いのもいいけれど、先生のいうように心の強さも持ってほしいね。



◀キミならなんて答える？ 最初は自分の感性で答えてみるのもイイかもしれない。

武勇	娘への対応	娘の状態	娘への影響	父親の職業
少し高い	やさしく答える	通、貧	ストレス▼	全
		ぶ、非	信頼度▲	
		な	モラル▲	
	キビしく答える	全状態	信頼度▼	
	間違いを正す	通	気だて	
		貧	ストレス▼、信頼度▲	
		ぶ	信頼度▼	
		非	信頼度▼▲、気だて▲	
		な	モラル▲	
かなり高い			プライド▼	商
			信頼度▲	僧、芸
	賛成		信頼度▼	貴
	反対		信頼度▼、ストレス▼	
	間違いを正す		気力▲、プライド▲	
	怒る		モラル▲、ストレス▲	騎
	笑う		プライド▲	
	間違いを正す		信頼度▼、ストレス▲	
	意地を張る		信頼度▼、プライド▼	風
	娘を喜ばせる		プライド▲	
	無言		ストレス▲	
MAX			気力▲、プライド▲	全

魅力「ねぇ、お父さん、私ってキレイ?」

「魅力」による娘の主張は、娘の質問に答えたあと更に娘のパラメータ状態も関係してくるのだ。対応によってパラメータはあまり下がらないので、それほど深く考える必要はないかもしれない。基本的には、誉めまくっていればとりあえずはOK。ダンス教室に通ってどんどん魅力的になりつつ他のパラメータも上げてしまおう。ちなみに、魅力が「MAX」状態のときは"貧乏性"、"なまいき"、それ以外の状態では、それぞれメッセージが変化するぞ。



◀自分に自信を持ってくれるのはウレシイかな。でも、ちょっとタカビ～入ってません？



◀直接"魅力"とは関係ないけど、体形を気にするイベントもある。食べ過ぎに注意。

魅力	娘への対応	娘の状態	娘への影響	父親の職業
少し高い			モラル▼	全
かなり高い			信頼度▲	商、僧
			気力▲	芸
	力づける	気だて(高)	ストレス▲、信頼度▲	貴
		気だて(低)	信頼度▲	
	否定	気だて(高)	ストレス▲、信頼度▲	
		気だて(低)	モラル▼	
	娘を気づかう	気力(高)	ストレス▼	
		気力(低)	信頼度▲	
	娘を喜ばせる	プライド(高)	プライド▲	騎
		プライド(低)	信頼度▲	
	がっかりさせる	気だて(高)	気だて	
		気だて(低)	ストレス▲	
	怒る	信頼度(高)	ストレス▲	
		信頼度(低)	ストレス▲、信頼度▼	
	がっかりさせる	プライド有り	プライド▼、信頼度▼	風
	娘を喜ばせる	プライド(高)	プライド▲	
		プライド(低)	プライド▲、信頼度▼	
	お茶をにごす	プライド(高)	プライド▼、信頼度▼	
		プライド(低)	信頼度▲	
MAX			所持金▲	全

娘自慢コンテストの賞品を発表! あまりに豪華すぎるのでしめ切り延長だ!!

"豪華賞品"と言いつつも、今までどんな賞品か紹介しないので「ホントに豪華なの～？」と疑っていた方はいませんか？ 電撃PSはウソは言いません！ 見て驚いてください!! これがその豪華賞品です。応募してくれた中で特に優秀だった10名の方には、全エンディングビジュアルを掲載した特製アルバムを赤井孝美氏直筆のサイン入りでプレゼント！ 今一歩という方にも「プリゆめ」特製カレンダーを100名さまに。こんな超レアアイテムを手にするチャンスは2度とないぞ。



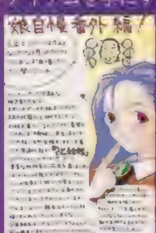
特製カレンダーは100名さまに♥

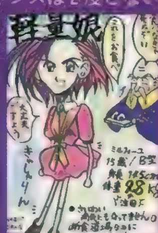


『プリゆめ』を極めし者10名には、この豪華賞品を贈呈!!



赤井孝美氏直筆サイン入り♥





●あて先●
〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館 5F
電撃PS「娘自慢」係まで

しめ切りは5月6日まで
消印有効

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

3人のパパがいどんだ『プリゆめ』三昧日記

犬：ついに……というか、この3人パパも今回で終わりっスねぇ——。
魔：だね。なんか、長かったような短かったような。
ロ：（しみじみと）そうですねぇ。
犬：オレは去年で挫折（笑）しちゃったけどさ、（ロ）はず〜っとだもんね。かれこれ、1年半ってとこ？
ロ：ん〜、それくらい経つかなぁ。最初の頃は、ネタがなくて苦しんだこともあったけど、それ以上に（犬）がちょこちょこ行方不明になるのがメチャクチャ苦しくて痛かった……。
犬：イテテ！　それは言わないで。いろいろと理由はあるけど、反省してますよ。ほんと。ゴメンちゃい！
魔：でもさ、『プリゆめ』は好評だったわけだし、まぁ、めでたしめでたしってことで……。
犬：（魔）ってば楽しそうだね。マンガじゃ大活躍だし、今回はなんか美しいラストだし、美化800％（笑）。
ロ：そうそう、オレたちが血を吐く思いで記事作ってるのに、マンガじゃ（魔）が目立ちまくりだもん。
犬：ほんと、ヤケちゃうよね。しかも、マンガの中の（魔）は楽しくてイイ人だし（笑）。
ロ：フッ……、世の中そんなものだよ（犬）くん（涙）。
犬：ああ、ようするに（魔）のシナリオどおりコトが進んだということだね、（ロ）くん（涙）。
魔：あんたら、言わせておけばペラペラと——。まあ確かにマンガのオレはイイ人だが——それがオレの本性だしぃ〜。
犬：だって、ねぇ……。
ロ：……いや、オレにふられても困るんだけど。
犬：あっ！　裏切り者！
魔：フフ〜ん、きさまらが好き勝手振る舞っていられるのも今のうちだ。コレを見なさい！
犬：ん？　コレって、エンディングの絵じゃない。それがどうしたん？
魔：だ・か・ら、よ〜く見てみな？　これは『プリゆめ』の全エンディングのビジュアルをA4紙にプリントアウトしたものなのだ！
ロ：すんごいキレイに印刷されてますよね。しかも、ナインライブスのナゾ文字実印入り（笑）。
犬：んん……？　きれいなのは見りゃわかるけど……、あっ、もしかしてオレにくれるとか？　うわ〜、うれしいですぅ〜、感激ですぅ〜。
魔：しのら一口調はやめろ！　そーじゃなくて、これは娘自慢の採用者に贈られる賞品で、キミに見せるのはもったいないくらい貴重品なの。
ロ：とりあえず、スゴイ娘さんを育てた方、10名へのプレゼントなんだけど、これは貰ったらウレシイですよね。じつはオレ、偽名を使って応募しようかと思ってたりして（笑）。

すくすく娘さん

目指せ！日本一の愛娘家（笑）

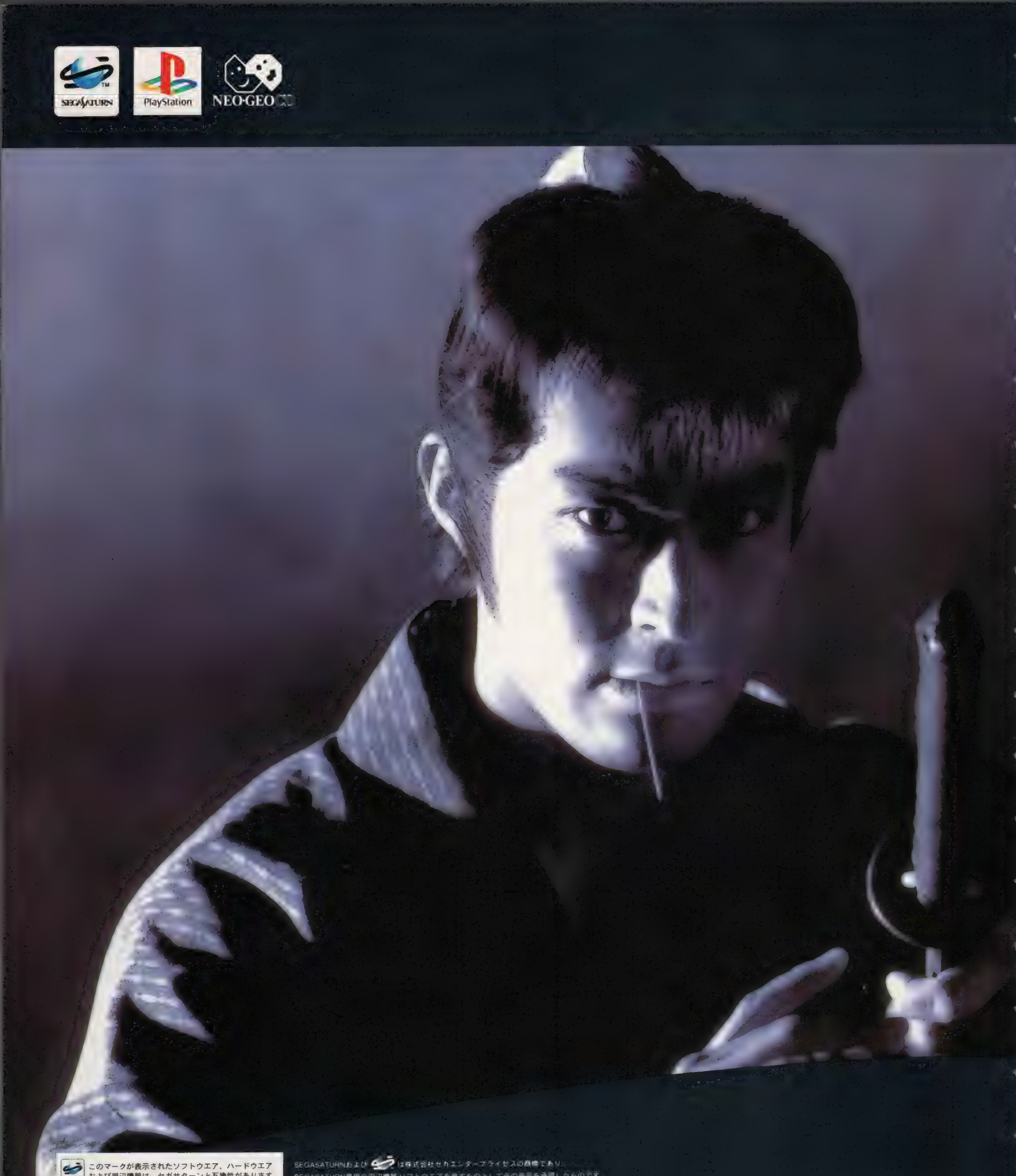


まんが：祥人　





魔：イイんじゃないの？ (ロ)がどういう娘を育てる気か知らんけど、審査は公平だから。
ロ：(魔)さん——。なんてイイ人なんだぁ！ うクゥゥ！ これからもイイ仕事しましょうね！
犬：こら！ (ロ)ぁぁ！ なに言ってるんだよ！ 打ち合わせと違うじゃねーか！ ラストは、ふたりで「(魔)をいじめてみよう」って誓いあったじゃないかよぉ！
ロ：知りません。そんなコト聞いた覚えもありません。プップクプゥ〜。
犬：ちっ！ けっきょく、モノに弱いんだよな。人間ってさ……。オレも人のことは言えんけど(笑)。じゃあ、オレも娘自慢に応募しようかな。ところでしめ切りはいつ？
ロ：ゴールデンウィーク明けだから、5月6日まで。じつは、応募のしめ切りを延長したんですよ。なにせ、プレゼントが豪華だから。ゴールデンウィークに「プリゆめ」をやり込むチャンスを与えようってことで。
犬：なるほど。あと、もうひとつ質問していい？ だれが審査するの？
ロ：決まってるじゃない。オレ！
犬・魔：……。
魔：さっき言ったこと却下！ (ロ)が審査員じゃ、あんたの娘に1セット入るの見え見えじゃん！
ロ：しくじったなぁ……って、そーじゃないでしょ(笑)。そんな不正行為はしません！ だから、読者の皆さまは安心してね。ちなみに10名から漏れても、その他100名の方には「プリゆめ」特製の卓上カレンダーが当たるし、ガンガン応募してちょ。
犬：——ってことで、3人パパはこれにておしまい—！ 振り返れば、今年に入ってからちっとも3人パパな内容じゃなかったけど、まぁ、このスペースはパンの耳のようなもので、あくまでオマケ！ メインはマンガだしさ。
ロ：そうだね。マンガで(魔)が目立って良かった良かったってカンジ。
犬：そう。オレと(ロ)はパンの耳。(魔)は具の詰まったサンドイッチでオイシイよねぇ。パンの耳は、どうあがいてもメインディッシュになれないからねぇ。コゲててカタイし。
魔：キミたち、ヒネちゃって……。そんなにうらやましかったのか……って、情けをかけると思ったら大まちがい！ キミたちふたりが、うらやましがるほど優越感に浸れるから気分爽快！ ウキウキウッキーだね。
ロ：なんだかつまらないねオレたち。
犬：(魔)はこういう人だからね。オレは知ってたよ。……ああ、徹夜明けの朝日が目にしみるなぁ。
ロ：もう、そんな時間なのね。んじゃあ、腹減ったから(魔)、駅の朝定食を食いに行こうか。
犬：だね。朝定食食いながら、ふたりで「プリゆめ」について語ろう——。
魔：キミたちそんなに枯れんでも……。なんちゅー最終回だよ(バカ)。



SEGASATURN
PlayStation
NEO·GEO CD


The Future Is Now
SNK
平成のサムライ現る。
何者にも縛られず、何者にも媚びない。
信ずるものは、手にした刀と己自身。
それが、サムライ。
自らの命と誇りをかけて戦った彼らの時代に、
今すべての旅人たちを誘おう。
そこにはきっと、冒険の旅が待っている。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝。
今日からキミは、サムライになる。
サムライRPG、誕生。
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝™
サムライRPG
ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版ともに
6月27日発売予定/価格6,800円（税別）
発売日及び価格は予告なく変更される場合があります 画面写真はすべて開発中のものです あらかじめご了承ください
◆NEOGEOはSNKの商標です
http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00] ※電話番号はお間違えなく

NEXT KING

ネクストキング

恋の千年王国

1997.5.23 IN STORE

予価6,800円(税別)

豪華声優陣

井上喜久子、丹下桜、皆口裕子、冬馬由美、勝生真沙子、天野由梨、篠原恵美、潘恵子、荒木香恵、高山みなみ、鶴ひろみ、笠原弘子ら総勢18人の魅力たっぷりのセリフが8時間以上収録！さらに、プレイヤー次第で
井上喜久子の歌う感動の
オリジナルソングが聞ける！



ストーリーは「天外魔境Ⅱ」「リンダキューブ」の
桝田省治

ドラマを盛り上げる楽曲はミュージカル作曲家の
神尾憲一

テーマ曲を歌うのは **翠玲**（スイ レイ）
ce cutting edge
5月8日CDリリース(がんばって)

予約キャンペーン、よろしくね！

- - - - - キリトリ線 - - - - -

ネクストキング
予約キャンペーン申込用紙

〒
ふりがな
ご住所

ふりがな
お名前

TEL

お店の人に店名印を押してもらって下さい。

※販売店様へ。こちらに予約印を押して下さい。

予約キャンペーン実施！

初回限定版はうるし原智志氏の
描き下ろしネクキンキャラパッケージ！
出演声優によるゲームの遊び方がわかる
ガイダンス スペシャルCD付き

限定版7,800円

さらに
先着3,000名様に
ネクキン美少女の誰かから電話が
かかってくるうるし原氏デザインの
ボイスカードをプレゼント！

●ボイスカードとは電話で指定した時刻にネクキン美少女の声で電話がかかってくるという超レアなアイテム。さあ、誰からかかってくるかな？

この広告およびチラシの予約券に必要事項をご記入のうえ、予約を受けつけている販売店様でご予約の確認をもらい、下記の住所までお送りください。 先着 3,000名様 に予約者特製ネクキンボイスカードをお送りします。
〒111 東京都台東区駒形2-5-8 ユナイテッドビル内スタジオスタット 「ネクストキング」予約キャンペーン係
応募期間 平成9年3月10日(月)〜平成9年5月22日(木) (当日消印有効)
・当選は発送をもって発表にかえさせていただきます。 ・発送は平成9年5月23日より開始いたします。



歴史的恋愛大作
PlayStation
並みのアドベンチャーよりも練られたストーリー！
恋の火花を散らす恋愛バトル!!
10ヵ所以上のデートスポットとなる舞台で繰り広げられるイベントは50以上。1度や2度のプレイでは全ての謎は解けない！
ホームページ開設
http://www.bandai.co.jp
のビデオゲーム紹介コーナーから
ネクキンワールドへ
人気投票受け付け中
プレゼントコーナーもあるよ!
●4月より文化放送 毎週土曜 22:30より「古本新之輔 俺がネクストキング!」いよいよスタート!!
いっぱい勉強しなくっちゃ。
ずっこけシスター フェンネル＝ナスタチウム
あなたの恋占います。
恋の水先案内 サフラン＝ジプシーワード
3000枚を越える超美麗デジタルアニメーション！
PROFILE
◆6月26日生まれ ◆15歳
◆身長152cm ◆血液型?
◆3サイズ B80 W53 H82
霊感の強い占い師の女の子。ハーブランドに起った難問奇問にアドバイスをしてくれたりもするが、本人がらみが一番の難問かも知れない。でも、どんなに重大な時もとっても軽い女の子。
人気投票中間発表 第1位
PROFILE
◆1月15日生まれ ◆17歳
◆身長158cm ◆血液型A
◆3サイズ B83 W55 H84
治癒の魔法を使える僧侶。おっとりした性格で、ついたあだ名が「ずっこけシスター」。幼いころ司祭様に拾われて教会で育った。
人気投票中間発表 第2位
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©PLEX ©BANDAI·MARS 1997
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
バンダイの商品はこども商品券で
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

B賞
50名様
インテリア・ダーツ



B2サイズのコルクボード。

W(ダブル)チャンス＋1(プラスワン)キャンペーン

ファンなら当然!!
買って送って、
手に入れよう。

プレイステーション版「タクティクス オウガ」を
お買い上げいただいた方だけに、抽選で豪華賞品をプレゼント。

応募方法など、詳しくは商品パッケージ内の「キャンペーンのお知らせ」をご覧ください。

ダブルチャンス賞
1,000名様
タクティクス キーホルダー



革とメタルが
シブいデザイン。

[プラスワンに挑戦しよう]

レアアイテム“ファイアクレスト”を
ゲットした方に抽選でプレゼント。

ファイアクレスト賞
500名様
ランスロット オルゴール



ゲームシーンで流れた曲を奏でる。
メモリーカード入れとしても
ご使用できます。

※賞品のデザイン、仕様については若干変更される場合があります。
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

PlayStation

絶賛発売中

伝説のオウガバトル
シミュレーションRPG

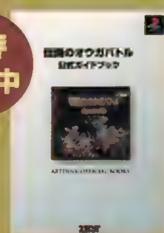


標準価格5,800円(税抜)

公式ガイドブック

ファン必携!アイテムの入手方法や
マップの攻略方法満載。
これでオウガバトルシリーズがます
ます堪能できる。

好評発売中



伝説のオウガバトル 公式ガイドブック
定価：本体1,602円(税別)

今夏発売予定



タクティクス オウガ 公式ガイドブック
ソフトと同時発売予定

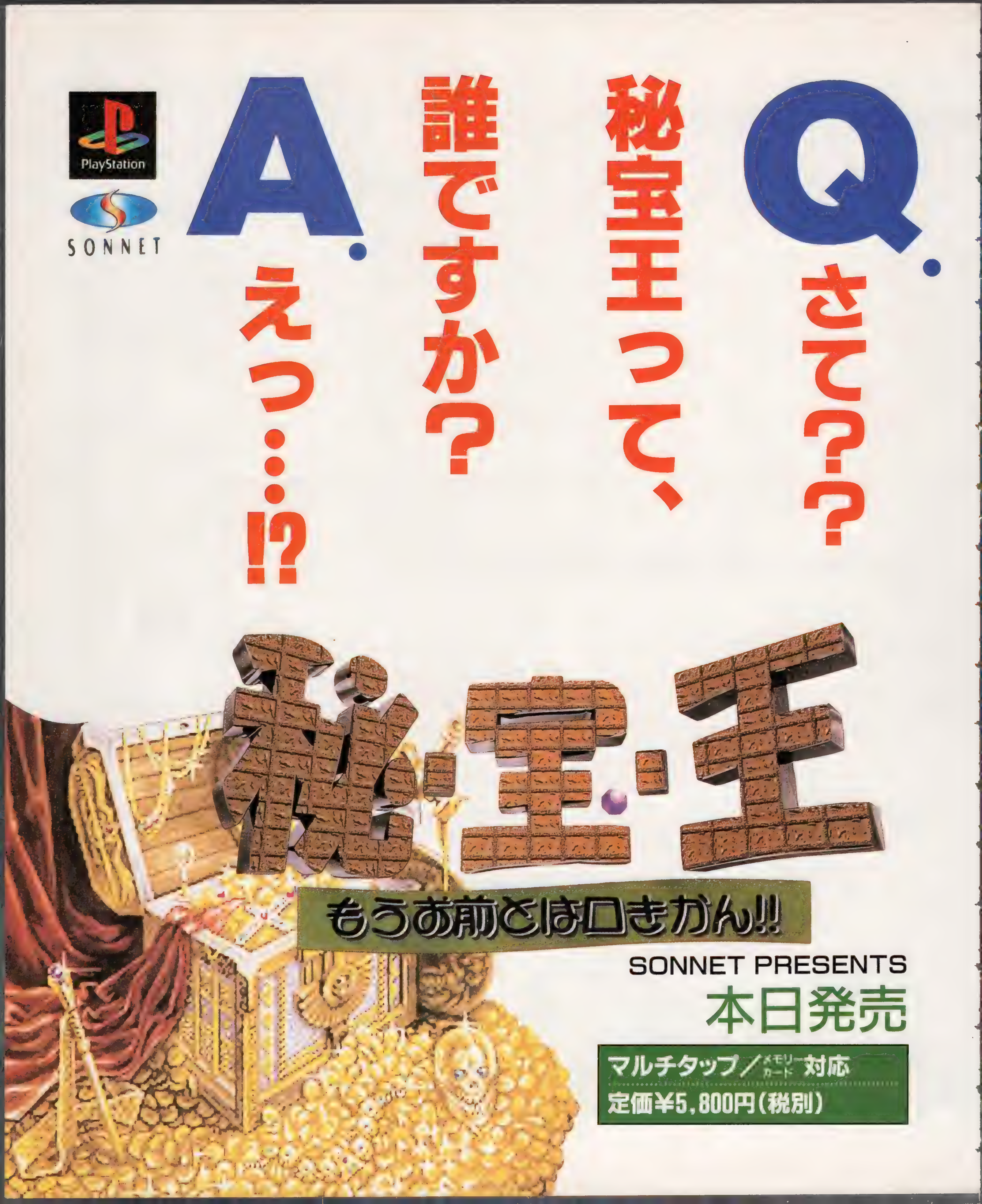
発売元：株式会社ゼスト 出版事業部
TEL:03-5543-0616

音楽CD発売中

「Ogre~GRAND REPEAT~」
定価3,059円(税込)
発売元：(株)データム・ポリスター　DPCX-5081

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク



PlayStation
SONNET
Q.さて？？
秘宝王って、
誰ですか？
A.
えっ…!?
秘・宝・王
もうお前とは口きかん!!
SONNET PRESENTS
本日発売
マルチタップ／メモリーカード対応
定価¥5,800円(税別)

▶▶REPLAY リプレイ

いよいよプレイ開始!最後に笑うのはどっちだ

スゴロク太郎

とりあえず今回は勝ちにいこうと考えているが、そう考えたからといって勝てる保証はどこにもない。

スゴロク次郎

とりあえず今回は太郎をヒドイめにあわせてやろうと考えているが、逆襲される可能性は十分に高い。

『秘宝王』をプレイすると、本当に口をききたくなくなるのか?本当に?本当なのか?というわけで、ボードゲームバカ2人が挑んだ、魂と魂がぶつかりあう戦いの記録! 第2弾…なのか?

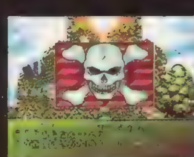
ボードゲームバカ2人が実験! 口をききたくなくなる『秘宝王』のコツとは?

スゴロク太郎(以下、太):さぁ、ゲームを始めようか。まずは助手を選ぼう。
スゴロク次郎(以下、次):そうですね、では、前回の反省を踏まえて、僕はカトーをやめて……アルセーヌにしましょう。「泥棒のやることって言ったら1つ」ですからね、覚悟して下さい。フッフッ。
太:俺はまぁ助手に不満はなかったからね、前回同様、ペテンバーグで。
次:じゃぁ、はじめましょうか。
太:でさぁ、次くん、さっそくなんだけど、アイテム使わせてもらいますね、ゴッドハンド。
次:だぁ~! あんた、序盤から何やろうってんですか!?
太:ハイ、説明して。
次:このアイテム、ゴッドハンドは、全員から所持金の5分の1を盗むというものなんですけど……太さん、どうして最序盤からそんなものを使ったんですか? 後になって使った方が絶対お得なのに。
太:いや、ちょっとイヤガラセしたかっただけ。
次:……(殺ス!)


◀1ゲーム毎に速攻王等の各賞が発表される。

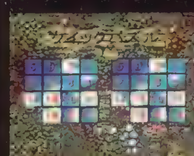
太:いや、ほら、このゲームの開発中の話、聞いたろ?
次:あぁ、いろいろ聞きましたねぇ。開発の鈴木さん(仮名)はデバッグ中のプレイであまりにも腹が立ったんで、「コンビニに行く」と言い残して2時間帰って来なかったとか、日頃温厚な某部長さんも性格が変わって困るとか。
太:あと、ひどかったのはさ、マップデザインした佐藤さん(もちろん仮名)だよね。
次:そうそう!
太:「あっちに行けば秘宝があるよ」とかさ、自分でデザインしたマップなのにうそをついた!
次:人間として許しがたい行為ですな。
太:それに比べれば俺のイヤガラセなんてカワイイもんだ。
次:いや、それとこれとは…。
太:あっ、次くん、ついでだから、主なアイテムの説明を。
次:ハイハイ、えぇっとですね、このゲームではアイテムも非常に大きな役割を果たしています。で・す・が、他のボードゲームではついぞ聞いたことのないような名前ばかりで、けっこうユニークです。例えば、お役所の仕事は誰かのやる気をそいで7日に1回休ませるし、それを打ち消せるのはヤンケル裏帝液。運命の赤い糸巻きは誰かのそばにジャンプするアイテムで、ばか鳥の羽根は誰かをどこかへ吹き飛ばしてしまいます。
太:まぁ、ゲームを進めてみると、結局安心して使えるのは5歩ける靴(効果は5進める。3もあり)とか、そういうマス目を狙えるアイテムなんだけどね。安心して使えないアイテムの楽しさとか、イヤガラセ系アイテムのあまりのムゴさっていうのも楽しいよね。


◀確実にマス目を狙えるアイテムがウレシイ


◀最初からハイエナ狙いでいくのもOKだ。

次:で、そうこう言ってる間に、太さん、ミニゲームが始まってますよ。
太:サバイバルクイズだ。
次:説明しましょうか?
太:うん、俺、忙しいから。
次:ミニゲームはプレイヤー同士が同じマスに入ったときに発生します。太さんが突入したサバイバルクイズは、4択のクイズに答えるというミニゲームで、間違えたり相手に答えられたりすると自分を吊るしたクサリが下がってきて、溶岩についてしまうと負けです。他には、□ボタンと×ボタンを交互に連打して風船から落ちないようにしながら島を目指す風船ゲームや、15パズルを早く並べた方が勝ちというクイックパズル、針天井の空いたところを見抜いて○ボタンで逃げる、ザ・プレッシャーゲームなんかがあります。
太:なんか、説明口調が板についてきたなぁ、君。
次:(あんたが何もしてくれないからだろうがっ)
太:あっ、今、俺が仕事してないことを非難するような目で見たな。
次:ギクッ。
太:バカモノ! ちゃんと仕事で遊んでるんだぞ(?)。
次:(そうなのかぁ)
太:例えばこのエル・ド・ラドのマップではだなぁ、○○○○が●●●●のために必要で、それをとったら次が△△△△で、でもってやっと××××が手に入ると。そういうことを調べてたんだよ、ちゃんと!


◀いわゆる「黒●ゲなんとか」の要領で。


◀得意な人はいいけどね……苦手だと……

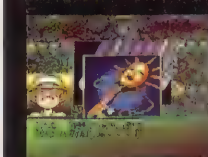

◀クイズは比較的簡単かも。落ち着いて。

次:ねぇ、太さん、伏せ字だらけで全然わかんない。
太:いいんだよ、アイテムを手に入れる順番は実際にプレイしてからのお楽しみなんだから。
次:(ホントは知らない……)
太:あっ、また疑ったな!
次:(どうしてそういうことだけわかるんだぁ)
太:しかも、俺の目の前で気絶してるな……フッ。
次:あぁっ!
太:どれどれ、俺がアイテムをもらってやろうか、それとも■■■なんて恥ずかしい名前に変えてやろうか。
次:あぁ、それだけはカンベンしてください!
太:やっぱこのハイエナ行為が一番たのしいな、このゲームは。
次:もうお前とは口きかん!
太:きれいにまとめたつもりだろうけど、俺は許さんよ。
次:あぁ、だから……。


◀なにやら怪しげなピラミッド。


◀そこでアイテムを使ってみると……。


◀黄金ジェット機を発見したぞ!!


◀これらのキーアイテムが謎解きのカギだ!!

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずにお出しください

150-00

018

（受取人）

渋谷区東3・22・14・4DPS

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　―
フリガナ 氏名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 新高校3年生以上を対象に「学校説明会」を開催します。内容は、各コース別の授業カリキュラムから、校舎見学、就職実績、入学試験など本学院に関する全てです。また、業界の展望や就職についてもご説明します。ご希望の方は、期間中の希望日時（所要時間約2時間）を記入して下さい。	月　日 時から
総合説明会&体験入学 全コースの説明と校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して体験入学を行います。体験入学では、簡単な作品制作を行いますので当学院の授業内容を知るにはもってこいのイベントです。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためには絶好のチャンスです。	
テーブルトークRPG! バンタン恒例のイベント「テーブルトークRPG」大会です。新たな友達を作るのには最高のイベント、お一人でもお友達連れでも結構です。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲームサウンドコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	デジタルサウンドコース	
	映像コース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　－
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中　中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで

・キリトリ線・



実況競馬予想「パワーステークス」なら、明日のレースも最強データで挑める!!

予想結果がでるまでのレースの流れを、プレーヤーが設定できるのが「パワーステークス」。馬の調子やレース展開をプレーヤーが自由に操作して、独自の予想結果が出せるのだ。しかも、予想ソフト初のポリゴンによる実況レースシーンを実現!まさに、競馬ゲームの本命、ファン必携の1枚なのだ。<パワーステークスが本命の理由> 理由1 脚質、調子、展開、推定タイムを操作して独自の予想を導き出すことができる。理由2 中央競馬会に所属の約6,000頭の現役の登録馬のデータを収録。理由3 96年度春のGIレース映像を収録。



アクエスブランド 第2弾

コンビニ専用ソフト

パワーステークス

好評販売中

発　売　元……スクウェア
対応機器……プレイステーション
標準価格……¥5,800(税抜)

©1997 スクウェア

おことわり

本ソフトは、過去のデータやユーザーが入力したデータにもとずきレースを表示し、競馬予想を楽しんでいただくことを目的としたものです。実際のレース結果などを保証するものではなく、一切の責任は負えませんので、ご了承ください。なお、学生生徒又は未成年者が、勝馬投票券を購入、又は、譲り受けることは、法律により禁じられています。

"PlayStationロゴ"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える。

ゲーム買うなら、コンビニだ。

左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。



お近くにデジキューブ提携のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

(一般電話からでもOK)

受付時間:平日・土曜13:00～22:00　日曜・祝日10:00～19:00

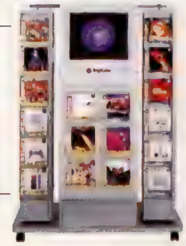
●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●ご注文はお一人様一本までとさせていただきます。●送付手数料は600円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●お届け時期はお申込み日より2～3日後になります。(地域によっては多少お待ちいただく事がございます。配送日の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株)城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700(代)

DigiCube


1 WIN
0
格闘は、
コンビニで。


WIN
TOBAL 2
トバル2
SQUARESOFT
コンビニにて同時発売
トバル2対応
アナログコントローラ
3,000円
好評販売中
トバル2／5,800円
©1997 スクウェア／ドリームファクトリー
キャラクター:©1997 スクウェア／ドリームファクトリー／バードスタジオ／集英社
強いぞ！ 今度のトバルは
好評販売中！



PlayStation™

おもしろさ3連発!



5月9日(金)発売

SLPS 00849　標準価格￥5,800(税抜)
イラスト：石田敦子(スタジオ G－1)

豪華声優勢揃い

●本田飛鳥	茶山莉子
●新堂環	勝生真沙子
●北条虎美	伊藤未央
●山崎竜子	森本晶
●大久保久美	長沢美樹
●鈴木めぐみ	北条静香
●豊田可莉奈	荒木香恵
●小和田奈々	高橋美紀
●御手洗清子	日高のり子
●キャシィ・ワイルド	高乃麗
●川崎忍	西沢広香
●扇ヶ谷鉄子	島津冴子
●古館伊知子	水谷優子
●新堂源一郎学院長	加藤精三
●山科文麿教頭	滝浪倫邦

★シナリオ、バランス、すべてにおいて120%プラス!★ストーリーの進め方によってキャラクターが、パワーアップ!!★最終奥義を修得するもしないもプレイヤーしだい!!!★魅力的なキャラクター10人に、前作の隠れキャラ「忍シナリオ」を加え、合計11人のアドベンチャーモードでパラメーターをアップ!!!!







6月27日(金)発売

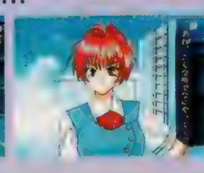
SLPS 00831　標準価格￥5,800(税抜)
イラスト：羽原よしかづ

豪華声優勢揃い

♥織田夏澄（日高のり子）
♥真田春奈（柳原みわ）
♥武田雪恵（伊藤未央）
♥大友千秋（美木まさき）
♥斉藤綾（森本晶）
♥松平葉子（茂呂田かおる）
♥伊達桜（茶山莉子）
♥前田麗香（北条静香）
♥毛利麻美（そのざきみえ）
♥島津絵里（永瀬いくみ）

★登場キャラクターは総勢21人。幼なじみやお節介や、お姉さんに妹、年下、ライバル、女教師などなど様々なキャラクター達が繰り広げる学園ラブLOVE!ストーリー!!
★高校生活2年間でバレンタインにキミはいくつチョコをもらえるか？本当の恋人に出逢えるのか？、キミの未来を…シミュレート!!!







ファミリーソフトPSゲーム

PlayStation

7月4日(金)発売

SLPS 00734
標準価格￥5,800(税抜)
イラスト・ロボットデザイン：峰岸達実

登場ロボット

- ■ハウンドドッグ(ASG-94A)
- ■ライジンドッグ(ASG-99X)
- ■シルフィード(ASG-006F/A)
- ■ゴング(ASG-03N)
- ■ブリソナーβ(EX-SG-09B)
- ■カムイ(JX-SG-02)

★メインのストーリーモードの他、対ユーザー／対CPUが可能なVSモード等、様々なモードを用意!!
★対戦格闘ゲームにも引けを取らない、ゲーム性リアルロボットアクションゲームの最終形態!!!





初回予約の方全員にポスターを店頭にてプレゼント！







★ファミリーソフトプレイステーションゲーム「あすか120%エクセレント」「初恋ばれんたいん」「マッドストーカー」を発売前に店頭にてご予約いただいた方全員にポスタープレゼント!!!今がチャンス!!!! お店に行ってみよう!!!!!

★ファミリーソフト、ホームページ開設！
アドレスは下記に、是非ご利用下さい！
『http://www.familysoft.co.jp/』

Family Soft



別冊付録
下級生
恋愛必勝ガイド入門編
13人の美少女たちと繰り広げる1年間の学園生活。キミはみごとお目当ての女の子との恋を成就できるか? 話題の恋愛SLGをすみからすみまで大紹介。B5サイズだから写真が大きい、マップが見やすい便利なガイドブック!
電撃SEGA SATURNになって
6月20日(金)より隔週刊化決定!
いよいよ
電撃SEGA EX
6月号発売中
特別定価590円
描き下ろしナデシコ オリジナルポスター付き!
◀AZEL パンツァードラグーンRPG(仮)
▼グランディア
電撃だけの小説連載
サクラ大戦前夜
●小説/あかほりさとる
●監修・原案/レッドカンパニー
投稿&最新情報でさらに『サクラ』を楽しむページ
電撃サクラ隊
セガサターン
総力特集
春の新作ゴールドラッシュ
スーパーロボット大戦 F
カオスシード
ソニックジャム
バロック
AZEL パンツァードラグーンRPG(仮)
グランディア
Jリーグプロサッカークラブを作ろう!2(仮)
ウイルス
他
©エルフ1997 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 ©GAME ARTS ©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©RED 1996
＊価格は全て税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

あっという間に4月ももう終りに近づいています。楽しみなゴールデンウイークももう目の前。というわけで、休み中に遊ぶゲームをレビューでチェックしておこうね。

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

カッパ64
本誌では主に釣りゲームを担当。過去に数々の釣りゲーム大会で入賞した経験を持つ。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

PON
「Nonstop! ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床運男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

乙佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

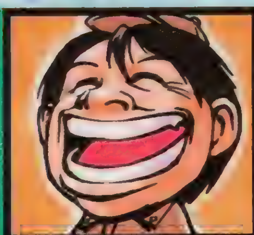
RUNABOUT ランナバウト

■YANOMAN GAMES■RCG
■5月23日■¥5,800



ミッションクリア型の"カーアクション"。有名プログラマーの内藤寛氏が手がけた作品。

岩崎啓眞



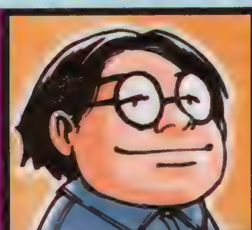
ゲームを愛するクリエーター

今回のレビューは時間のかかるゲームが多くて、そのうえCD-ROM増刊「D2」の作業が重なってボロボロになりました。時間がないのはツライ。それはさておき「D2」のプログラムが完成しつつあります。今回は前回よりはるかにいいデキになったと思います。画面を見ただけで違いがわかりますよ。

基本はRCGなのだが、目的がひとひねりされていて、単に速さを競うだけでなく、映画のカーチェイスのようなノリで燃える。車種が多いのもいいし、操作性も良好で、音楽もいい。さらにショートカットの探索の要素まであり、非常に盛りだくさんで楽しめる。ただ、初期設定での操作が「⊗で決定」という、洋ゲーのようなレイアウト（慣れるまで操作ミスした）はかんべんしてほしかった。RCGが好きなら絶対のオススメ。

80

ウォルフ中村



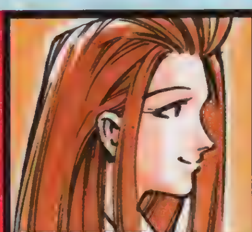
格闘・SPGの好きなベテラン

周辺機器がにぎやかになってきた。で、個人的に待っているのが新ネジコン（アナログボタンをなくしてもいいから標準コントローラと同数のボタンをつけてほしい）。セーブファイル整理ツールなんてのもいいな。増設RAMは…可能なんだろか？/森博嗣氏の5冊目&京極氏との対談、読了。早い（笑）。

国産ゲームらしからぬハチャメチャさが爽快（操作感も◯）。激突時の第三者視点なんて設定はまず使わないけれど、こういうノリのよさ（BGM含む）も魅力的。「ランナバウト」モード自体は30分程度でクリアできて物足りなかったけどね。気になったのはセーブの煩雑さ。ミッション終了後に自力でメニューまで戻る必要があるのは面倒で…（階層は深いわ、上書き等の確認時に＋キーを入力する必要もあるわで）。

70

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

占いってあんまり信じてないんだけど、ついつい見ちゃう私。今日、某TV番組を見てたら「しし座は書類、データの保管時に注意」っていわれて、なんだか原稿書くのがコワイ…ってビクビクしてレビューを書いてたら、占いがしっかり当たってデータが壊れました。…明日はよい日になりますように。

ビルの中を突っ切ったり、パトカーをボコボコに壊したり、逃げ惑う人々を追いかけ回したりと、破壊と悪のかぎりをつくせる痛快さがよいですね。グラフィックも細部まで描きこまれていてリアルで、もう壊したくってたまりません。ダンプとかバスなどの大型車から、ベスパみたいなスクーターまで乗り回せるのも魅力でしょう。あと、タイムオーバーになっても走行を続けられるルールは、コースを覚えられてベリグッ。

90

Part2代表 PON



それぞれのスペシャリストたち

『ペルソナ』『FFⅦ』で完全燃焼して「しばらくハマるゲームはないだろうな～」と思っていた矢先、『森川君』&『マリー』にいとも簡単にハマってしまいました（笑）。アクマ合体とかチョコボ育成とかが妙に好きな私にとって、ツボ突かれまくりな感じです。あとは遊ぶ時間が欲しいだけかな。

〈レビュアー　TAC〉

これは燃えた。画面を見て惹かれた人は絶対買いです。まんまアクション映画なイカス展開に加えて、しっかりと作られた操作性で、きめ細かい楽しみ方ができる。ひと通りクリアするだけならわりとすぐ終わるが、豊富な車種や、様々なルートで走れるコースで、クリア後も長く遊べる。でも、いまだに戦車が見られません。それと、コースがもう1つ～2つあれば最高だったのに。

90

がんばれ森川君2号

■SCE■ETC
■5月23日■¥4,800



箱庭のような世界に住んでいる人口知能「PiT」を育てる（飼う）という〝AIゲーム〟。

純粋な育てゲームであるが…世界観、キャラとも非常に特異で、好みがはっきり分かれるのは確か。操作は極めて簡単でわかりやすいが、アイコンの意味が把握しづらいのは問題。あと、カメラアングルで、森川君が「何をやっているのかわからない」ことがあるのはかんべんしてほしい。正直いって一般性があるとはいいかねるが、個人的に、ギャルゲーでない育成ゲーの中では面白いと感じたので、オススメにさせてもらった。 **80**

ある程度教育したらオートにし、「おいおい、そっちじゃない」とか「こら、蹴り壊すな」といいつつ楽しむゲームなのだろう。事実、PiTの行動はとてもかわいらしいし。ただ、どうしても作業が単調になってしまう関係で、やり込むと飽きてきちゃうんだけどね（放っておいてもいいが、それだとうまく成長してくれない）。操作性、視点、マップサイズ＆色（カーソルが見えなくなる面まである）にも問題あり。 **75**

PiTの容姿、序盤での物覚えの悪さ…などの理由で最初は「カワイイ～！」って愛情がビットに対して芽生えず。ツライ育成になるのかなと気を重くしつつプレイしてたら、いつの間にかフツフツと愛情がわいてきてニコニコしちゃってました。根気よく教えこむ作業が、ゆっくりでも実を結んでいくと、うれしいものです。ただ、セーブに約30秒、ロードに15秒強時間がかかるのはマイナス要素。やや根気がいるゲームかも。 **85**

〈レビュアー　PON〉
おバカでかわいいPiTのアクションは見ているだけで楽しい。意見を求める顔や声にたまらなく愛情を感じちゃいます。ただ、移動指示のカーソルが合わせづらいとかアイテム整理がめんどうとか、システム面で多少難ありかな。もっとストーリー性があってもよかった気がするけど、それは贅沢かもね。デジタルペットや「ワンダープロジェクトJ」系が好きな人には特にオススメ。 **85**

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

■ガスト■RPG
■5月23日■¥5,800



落ちこぼれ錬金術士のマリーとなり、冒険に出て材料集めをしつつ様々なアイテムを作るRPG。

グラフィックに多少縦潰れした印象があるのは減点材料。それを除けば、何をとっても非常にていねいに作られており、好感が持てる。システムも、題材とあいまって他のゲームにはないユニークさが感じられ注目に値する作品といえる。ただ、問題は「地味」であること。非常に地味に淡々と進むゲームで、アクセントに欠け、メリハリがないように感じる。だが、完成度は高いので、この手のジャンルが好きな人にはオススメ。 **75**

内容自体はシンプルだが、バランスや演出が優れているため、5年という長い期間も苦にならない（クリアまでは約10時間）。読み込みが速い、音声を出しても任意にスキップできる等の点も、気分よくプレイできた理由としてあげられる。ただそれだけに、操作性に関する詰めの甘さが惜しまれる。特に店内の狭さと、リスト表示時のカーソル移動距離の長さは…。LRボタン等をショートカット用に使うなりしてほしかった。 **85**

5年間ですごいアイテムを作れ…なんてあまりにも漠然とした目的のおかげで、お金を稼ぎながら好きなものを好きなだけ作って遊べる、自由度の高いゲームになってます。材料を採集して新しいものを作り出すっていう作業が楽しくて、ハマり度も高いと思われます。ただ、工房でしかアイテムの作りかたがわからない、日数的にムリな仕事でも「作れるレベルだ」とコメントされる等々、問題点も多い作品です。 **80**

〈レビュアー　PON〉
ほのぼのとした世界観やイラストのかわいさがモロ私好み。セーブ＆ロード時間は短くて操作性は快適だし、バリバリしゃべるのに◎ボタンでポンポン飛ばせるあたりもすばらしいです。材料採集や調合などは繰り返し作業が多いので、単調で地味に思えてしまうかもしれない。でも、2回エンディングを迎えた私でも見たことのないイベントがまだあるという、奥の深さがグー!! **90**

第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢15名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームはだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

HASHIRIYA 狼たちの伝説



■日本物産
■RCG
■4月18日
■¥6,800

「サイドブレーキボタン」により初心者でも簡単にドリフトが決められるRCG。

なんでもゆうこ
ハンドリング性能が高く、エンジンブレーキのみでカーブを曲がっていけるマシンを使えば、操作がラクチンで初心者でも楽しめるはず。でも、半分以上のマシンは、ちょっとムチャするとすべりだすわ、ドリフトするとそのまま流れていくわの暴れん坊マシン。練習できるモードもあって、それはありがたいんだけど、いくら練習しても暴れん坊は乗りこなせなかったです…。ストーリーはマンガチックで面白かったけど。 **60**

ジュピター藤平
プレイヤーキャラが複雑（というほどでもないけど）にからみあうストーリーモードはなかなか魅力的だが、いかんせん1つのストーリーが短すぎる。かんじんのレースシーンは、見た目こそ及第点だが、ドリフト＆姿勢制御がとにかく簡単、音がチープと、かなりさびしいデキで、〝本気で攻略する〟気になれない。そもそも、ゲーム全体がかなり簡単になっているし。選べる車種がけっこう多いのはいいが、それだけでは…。 **45**

エルフィンパラダイス



■アスク講談社
■SLG
■4月25日
■¥6,800

5人の妖精とともに妖精の扉を育てるSLG。妖精のCVは丹下桜などの人気声優が担当。

がんの字
キャラはかわいいし、声優さんの声と演技もピッタリ合っている。シナリオの内容やイベントもしっかり練りこんであって、キャラクターとストーリーについては、いい感じに仕上がっていると思う。でも、ゲームの主軸であるはずの育成の要素がおざなりなのと、妖精との会話に変化が乏しいのはいただけない。せっかく人間の女の子も登場するのに、彼女たちとのイベントがあまり充実していないのも残念な気がした。 **55**

袋こ～じ
「これをすればこうなる」というのがわかりづらく、育成モノとしては問題がある。適当にスケジュールを入力しているだけでもなんとかなってしまい、「育てている」感触があまり味わえないのだ。前作よりゲーム性はアップしているが、この作品を買う基準は〝声優〟…すなわちファンのためのソフトという感は否めない。また、前作にあった、CVをキャスティングできるシステムがないのは惜しい。強烈なウリだったと思うのだが。 **55**

ファンタステップ



■ジャレコ
■AVG
■4月25日
■¥5,800

絵本の世界を舞台に、主人公が様々な国を冒険する3D・AVG。

ゆかマン
最初は低年齢層向けAVGだと思ったのですが、提示される情報があまりにも少ないために、難易度は高いです。実際、何もわからないまま変な場所に放り出されたり、突然アクションを要求されるのにはまいりました。選択しだいで大胆に物語が変化するのは、昨今のAVGとしては評価に値すると思いますが、お話が、なんかインテリゲンチャの自己満足を見せられているみたいで…私個人としては楽しめませんでした。 **40**

ウキキ松崎
男の子を操作して、不思議な世界を旅する…という設定は面白い。コマンドを実行したときのリアクションもよくできていると思う。ただ、あちこち動き回るゲームにしては、歩くスピードが遅いように感じた。ダッシュもあるのだが、障害物に当たると倒れてしまい使いづらい（壁はともかく、ちょっとした出っ張りは大丈夫なようにしてもらいたかった）。分岐はあるが、ストーリーは低年齢向け。私にはちょっとツラかった。 **55**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

水木しげるの妖怪武闘伝



■ＫＳＳ
■対戦ＡＣＴ
■４月25日
■¥5,800

「ゲゲゲの鬼太郎」の作者・水木しげる氏のデザインした妖怪たちが闘う対戦ＡＣＴ。

乙佐藤

必殺技が出しやすくキー反応も良好だったので、ストーリーモードでの対ＣＯＭ戦はけっこうハマった。ただ、キャラの強弱バランスにかなり偏りがあるため、２Ｐ対戦で盛り上がるのはちょっと難しいかも。登場キャラも少なめだし…。あと、エンディングがあまりにも悲しすぎるのが気になった。できれば、もっと派手にムービーやビジュアルを流すなどして、水木しげる氏の独特な世界をバッチリ再現してほしかったな〜。

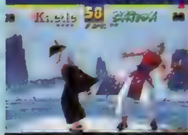
50

袋こーじ

なぜ妖怪？　個人的に水木しげるさんのファンなので、そのノリや世界観は楽しめましたが…普通のユーザーにはちょっと厳しいのでは？　ゲーム自体は、最近多い「３Ｄ表示だけど操作感覚は２Ｄなゲーム」。基本的な要素（コマンド必殺技やキャンセル技など）は詰まっているので、〝格闘ゲームだったら種類は問わない〟という人ならそこそこ楽しめるハズ。ただし、２Ｐ対戦はかなり不毛な戦いになるので、オススメは…。

60

FIGHTERS' IMPACT



■タイトー
■対戦ＡＣＴ
■４月25日
■¥5,800

テコンドー、空手など、様々な格闘技のエキスパートを操って敵を倒す対戦ＡＣＴ。

ウォルフ中村

3D格闘としては地味めだが、流派の使い分け、ヒートシステムといったオリジナル要素は評価に値する。コンボ作成機能もおもしろい。ただ、「システム設計に欠陥がある!?」とまでいわれた初代しか入っていないのは…（全12キャラでクリアしたが、投げ技の強さを改めて実感した）。この時期に発売するのは最新版の「Ａ」を入れるためだとばかり思っていたのに。コンフィグ、簡易メニュー等がひと通りそろっている点はさすが。

60

ジュピター藤平

〝スライドコンボ〟という概念が非常に面白くてかなりアツくなれるのだが、それ以外に特筆すべき点が見あたらないというのが欠点といういかなんという か…。それなりに安心して遊べる内容ではあるんだけど、何か物足りない気がする。しかも、このゲームは初代の「ファイターズインパクト」。現在アーケードで稼働中の「Ａ」ではないのだ。〝コンボｄｅマンボ〟も、作るのがめんどうだし…。もっと簡単でもよかったのでは？

60

ランニング・ハイ



■レックス
　エンタテインメント
■ＲＣＧ
■４月25日
■¥5,800

特殊なスーツを身につけた選手たちがライバルと闘いつつサーキットを疾走するＲＣＧ。

城イトム

スピード感、グラフィックなどは合格ライン。操作が大味すぎることもないし、当たり判定なども納得できる。その意味では安心して遊べる１本なんだけれど、キメ細かなラインどりを練り上げる奥深さがあまりないとか、ネジコン対応でないなど、ＲＣＧマニアには物足りなく感じられるのも事実。力任せのド派手なレースを楽しみたい人にオススメする。あと、ゲーム全体を通して頻繁にアクセスが入る点も少し気になった。

75

ゆかマン

すごい！人間が時速200キロオーバーで〝走る〟レース！　個人的にはこの荒唐無稽さだけで十分買いなのですが…。攻撃や防御がやりづらいわりに、なんとなく走っていても１位が取れてしまい、戦略性の低いゲームに感じられます。そのへんがちょっと残念です。また、どうせ荒唐無稽なら、飛び石状のコースをジャンプしながら進むとか、チューブ状のトンネルをぐるぐる回るとか、さらに突き抜けた要素がほしかったですね。

75

イワトビペンギン ROCKY×HOPPER



■インプローレ
■ＥＴＣ
■４月25日
■¥4,800

資生堂のＣＭなどでおなじみのイワトビペンギンの兄弟が活躍するパーティゲーム。

なんでもゆうこ

ステージをクリアできないとすぐにコンティニュー画面に戻されてしまうという点、しかも、その画面に戻されるたびに、一度読めばわかるような簡単なゲームの説明を強制的に見せられるっていう点の２つが、このゲームのテンポをムチャクチャ悪くしてます。ロードも頻繁で、ゲームとゲームの間の待ち時間が長すぎるからイライラするし、そのせいで、ゲームに飽きるのも早くなります。キャラはカワイイんだけど、ねぇ。

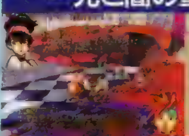
55

乙佐藤

単純ながら思わずアツくなるミニゲームがギッシリで、１人でも多人数でも楽しく遊べた。ペンギンのアクションも愛敬たっぷりで、かなりイイ感じ。ただ、大ざっぱな作りのゲームがある（２本先取で、ＣＯＭに２本取られているのに３本目をやらされるなど）のがちょっと気になった。全体的にはいいソフトといえるだけに、そのあたりが残念。あと、欲をいえば、もっといろんな種類のゲームを詰めこんでほしかったかな。

75

聖痕のジョカ 〜光と闇の聖王女〜



■タカラ
■Ｓ・ＲＰＧ
■４月25日
■¥5,800

世界の運命を左右する聖痕「ルーン」が存在するオリジナルワールドが舞台のＳ・ＲＰＧ。

TAC★

ストーリー部分はボタンを押すだけで進行、ＳＬＧでの戦闘は主人公以外はオートで難易度も低めと、かなりお手軽な作り。が、ゲームとしてはいま一つ。ストーリーは、ややわかりにくい設定以外は悪くないんだけどなー。あと、二頭身のポリゴンキャラがバタバタ動く戦闘は寒い。「ＲＰＧだから二頭身」はもうやめましょうよ。戦闘での主人公以外のキャラの行動時など、むやみに背景が回転するのにもまいった。目が回った。

50

乙佐藤

全体的にストーリー重視のつくりになっているので、「ジョカ」に興味のある人なら楽しめるハズ。それだけに自由度は少なめ。街を歩き回ることすらできなくて、ボクにはキュウクツに感じられた。立体的なフィールドで展開する戦闘は、わりとスリルがあって楽しめた。バトルシーンもグー！　ただ、自分以外の仲間キャラがすべてＮＰＣ（プレイヤーが操作不可）なのは納得できない。面白さがグッとダウンしてしまう。

55

キャロムショット 〜ザ・3Dビリヤード〜



■アジェンダ
■ＴＢＬ
■４月25日
■¥5,800

リアルなグラフィックがウリの、本格的なプレイが楽しめるビリヤードソフト。

ジュピター藤平

ショットのパワーゲージが最強の次に最弱に戻ってしまうので、いきなりファウル、ということがあるのがまず難。特に、バンクショットのときが致命的。また、せっかくポリゴンなのに選べる視点が少なく、2D視点のみでプレイしがち。そして、相手によっては的玉と手玉の間に玉があってもためらいなく打ってくることがあり、「ルール知ってる？」と疑いたくなることも。雰囲気に味があるだけに、これらの点が非常に残念。

65

ゆかマン

すごくていねいな作りの、好感の持てる作品です。ビリヤードのシミュレータとしても申しぶんないですし、対戦プレイもかなりアツくなれます。ストーリーモードでの難易度の上がり方もまずまず。また、ゲーム展開も好みで楽しく遊べました。特定の状況で台全体を見渡せない場合があるなど、改善してほしい部分もありますが、まぁ許容範囲。現時点でのPS　のビリヤードソフトの決定版、といっても過言ではないでしょう。

75

ジ　アンソルブド



■ヴァージン
　インタラクティブ
■ＡＶＧ
■５月２日
■¥7,800

新聞記者となり、特ダネである猟奇殺人事件を追う〝ハイパーサイエンスＡＶＧ〟。

ジュピター藤平

途中の選択によってストーリーがいくつか（とはいっても少数）に変化し、その事件の真相を自分で推理しなければならない。これがけっこう難解で、かなり手ごたえがある。ただ、ストーリーによっては、冗談なのかシリアスなのか測りかねる部分があり、興ざめしてしまうことも。超常現象あり、カルト教団ありと雰囲気自体はかなりイケてる感じなので、その手のものが好き、かつ自分の推理力に自信がある人にはオススメ。

75

TAC★

こういったUFO関係のネタを、エンターテイメントとして楽しめる人にはオススメ。軍の秘密兵器からカルト集団までと、目新しい〝情報〟はないものの、ツボをついた展開がウレシイ。次々に提示される雑多な（ように見える）情報の中から、有用なものをピックアップしなければいけないあたりも、らしくていいのだ。ただし、真相にたどり着いて、３枚組のうち２枚を占めるエンディングムービーを見るにはかなり根気が必要。

65

フォーミュラサーカス



■日本物産
■ＲＣＧ
■５月２日
■¥5,800

グランプリを勝ち抜いて優勝を目指すＲＣＧ。タイムアタック等のモードも用意されている。

ジュピター藤平

メーカーとタイトルを見ると「Ｆ１サーカス」の流れをくんでいると思われるのだが、まったくの別物と考えた方がいいだろう。マシンのセッティングはけっこう細かいものの、極端にわかりにくいわけでもないので、初心者でもそれなりに遊べる。ただし、レース自体の難度はかなり高い。ちゃんとライン取りしていないとすぐにコースアウトしてしまう。とはいえ、理不尽さは感じられないので、やりこむ気にさせてくれる。

75

ゆかマン

これって、本当にニチブツのＦ１ゲームなのでしょうか？　タイトルからして、あの名作「Ｆ１サーカス」シリーズの流れでは？　と考えましたが、実際はそうとは思えない内容です。ハッキリいって、よくあるＦ１ゲームと大差ないです。ウリであるはずの未来のＦ１グランプリも、「どこがどう進化したらこんなにカッコ悪くなるんだろう？」というようなマシンを見せられた後では、やる気も起きませんでした。

40

ライアット・スターズ



■ヘクト
■S・RPG
■5月2日
■¥6,800

様々な個性を持ったキャラを組み合わせて自軍を編成できるS・RPG。

がんの字

バリエーションが豊富な必殺技やパーティアタック、プレイヤーが自由な感覚でキャラクターを育てられるシステムなど、数々の画期的な要素がいい具合にゲームを面白くしている。重い題材を扱っているわりに、個性的なキャラクターたちのおかげで、悲愴感を感じさせない、魅力的なストーリーになっている。クセの強い絵柄（キャラクター）なので、第一印象で腰がひけてしまう人もいるかもしれないけど、ゲーム内容は秀逸。

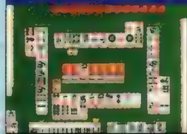
85

ウキキ松崎

「キャラ数体で1ユニット」といった基本的なシステムは『オウガバトル』に似ている。だが、好きなキャラだけを育てられる「フリーレベルアップシステム」などといった目新しい要素が随所に盛り込んであるのはよかった。もちろんストーリー分岐もあるし、ボリュームもなかなか。グラフィックはイマイチ魅力がないけど、個人的にはこういうS・RPGは大好き。ただ、中盤以降、やや難易度が高くなるので、初心者の人は注意。

70

日本プロ麻雀連盟公認 道場破り



■ナグザット
■TBL
■5月2日
■¥6,800

日本プロ麻雀連盟のプロ雀士5人の対局データを取り入れた、本格的麻雀ソフト。

ドワーフ西谷

正統派麻雀モノ。従来の麻雀ソフトとは異なり、実際に行われた対局データにしたがってツモ山やCOM雀士の打牌などが決定されるため、かなり納得のいく試合展開が望める。特に研究モードでは、「なるほど!」とうなずかされることも多い。また、本来の勝敗以上に、5人のビッグネームの打ち筋を超えることができるかという、メチャな楽しみも。演出やお遊びはほとんどないので初心者にはつらいが、中級者以上なら買いかも。

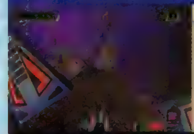
70

オヤジ西岡

敵となるプロ雀士がメチャクチャ強いっす。なにしろ展開が速くて、最初はスピードについていくだけでもせいいっぱい。ハッキリいって、初心者お断りの難易度の高さかも。まあ、逆にいえば、腕に自信がある人には手ごたえがあるはずです。ちなみに僕は、道場主の成績を超えることができませんでした。無念…。クイズやストーリーモードといった、奇をてらったモードはありませんが、じっくり遊べる本格的な麻雀ソフトです。

60

ナノテック ウォリアー



■ヴァージン インタラクティブ
■STG
■5月9日
■¥5,800

ナノ（10億分の1）の世界を舞台にしたSTG。高速で移動する爽快感が味わえる。

城イトム

背景などのカッコいいデザイン、斬新なフィールドの表現等、一見の価値がある要素はたくさんある。ただ、ゲーム内容は大味で、障害物の回避がメインの、単調なものに終わっている。どうすれば攻撃が避けられるのかもわかりにくく、この手のものに対するカンがいい人でなければまったく遊べないゲームだと断言してもいいほどだ。ゲーム内容よりも、海外ゲーム特有のセンスに惹かれる人にのみオススメする。

50

袋こ〜じ

操作性や当たり判定はアバウトなくせに、要求されるアクションはかなりシビアなゲーム。STGのわりには、弾をバリバリ撃って敵を倒す爽快感はないし、感覚的には「弾の撃てるRCG」といったところか。LRボタンを使った多彩な自機の操作も用意されているものの、それが生かされる場面がほとんどないのも残念。ただ、洋ゲー独特の「日本人にはないセンス」が各所に散りばめられているので、洋ゲーファンなら◎？

65

BLAM！マシーンヘッド



■ヴァージン インタラクティブ
■STG
■5月23日
■¥5,800

謎のウイルスによって人類が滅亡しかけている近未来を舞台にした3D・STG。

がんの字

複数のミッションを同時にこなしながらステージをクリアしていくというゲーム展開には、最初は戸惑うかも。だが、これに慣れれば、奥の深いステージ構成に遊びごたえが感じられ、かなりハマれる。操作性がオーソドックスでわかりやすいのも、ユーザーにとってはありがたいところだろう。欲をいえば、エリア全体のマップがもう少し見やすければ、行きたい場所までのルートが割り出しやすくてよかったかも。

70

城イトム

クリアする手順などが、難解かつ複雑（いちばん簡単なモードですら）なので、難度が著しく高いゲームになっている。グラフィックも地味で、爽快さもいまひとつだ。という内容だけに、一般の人には向かないけれど、激ムズのミッションにじっくりと取り組みたい人にはやりがいのある1本といえるだろう。なお、画面の動きが"酔い"を引き起こしやすいタイプなので、この手の3Dゲームを苦手とする人は避けたほうが無難だ。

60

今回の総評&次回展望

次回のVOL．47が5月30日発売ということで、ほんの少し余裕ができたレビュー班。ひと月ちょっと間があくけれど、そのぶん、パワーアップしてお届けするからお楽しみにネ。

半数以上が、オススメの赤色で染まった今回のPart1。まず、『ランナバウト』は、RCGの概念をぶち壊すような、ハデな演出と独特のノリの良さがレビュアー全員の評価を集めたようです。既存のRCGでは味わえない爽快感があるということなので、一度プレイしてみることをオススメします。TVCMなどで話題の『森川君2号』も、最近流行のデジタルペットよろしく、モニターの中で生き物を飼う感覚がなかなかよくできていると評判でした。『たまごっち』が大好きだという女子高生にもオススメします（ちょっと操作が難しいかな？）。また、『マリーのアトリエ』は今回の編集部一押しソフト。はっきりいって、あまり注目されていなかった作品ですが、デキは相当いいようです。世界観などもきっちり練り込まれ、イベントも多く、なによりアイテム作成が楽しめるということでした。育成SLGファン、RPGファン両方にオススメします。　Part2では『ランニング・ハイ』『ライアット・スターズ』の2タイトルがなかなか良さそうな感じでした。

次回は、『TOBAL2』や、『エーベルージュ』などを予定しています。お楽しみに。

岩崎啓真

今回の作品はどれも"個性的"。ただ、どのゲームも完成度は高いので、「買って損した」という作品がないのは確か。個人的なオススメは『森川君』。ギャルゲーではない育てゲーで、内容が非常に変わっており、注目に値する。次に、『ランナバウト』。これまた内容にひとひねりある作品で、かなり楽しめるのは確か。オススメはつけなかったが、『マリー』もデキはいいので、買っても損はない。いいレビューでした。

なんでもゆうこ

ヒジョーに楽しかったですよ、『ランナバウト』。スピード違反の速度さえもランクづけしてしまうというこのゲームのセンスとノリが、私は大好きです。ストレスで爆発寸前のアナタ、ぜひ一度お試しください。スカッとしましょう。『森川君』は『ランナバウト』とは対照的に、コツコツと努力したことがゆっくり報われて、いつしかシアワセな気分になれるといった感じの作品ですね。どちらかというと、愛情豊かな人向きのゲームかもしれません。

ウォルフ中村

『森川君』は教えこませるまでにかかる行動と回数のバランスが、ゲームとしてちゃんと成り立っている点がすばらしい（賢すぎてはつまらないし、愚かすぎてもつらいだけ）。ただ、クリアを目指すとどうしてもある程度のパターンにはめることになって…。奔放に育てたら、8つめのチップだけが手に入らなくてねぇ（笑）。『マリー』は単調になりがちな内容なのに、そうなっていない（思わせていない）点が秀逸。これでデータの見せ方と操作性がよければ…。

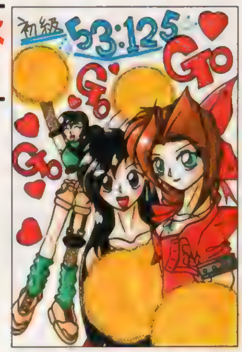
Part2代表 PON

最初にも書きましたが、私の担当2本はどちらもオススメです。『森川君』は誰もがお手軽に楽しめるし、遊び方も人それぞれという自由度が良いです。『マリー』はTGSに出展されていなかったのでいまいちマイナーでしたが、これは大穴ソフトでしょう。RPGと育成SLGが好きなら買いです。私もこの2本は発売日に買ってどっぷりハマる予定です。今度はいつPart2代表になるかわからないけど、『森川君』&『マリー』の攻略記事でお会いしましょう。

ビックリPS新記録

今月は記録編
ゲーマーという名の戦士はこのコーナーで伝説を作る

読者がPSゲームの記録を競い合う場所、それがこの「ビックリPS」のコーナーだ。参加者からのハガキに目を通していると、「僕（小学生）のような参加者は生意気でしょうか？」とか「この年（30〜40歳）になってハズかしいですね」といった、年齢を気にした声が多いことに気づかされる。でも、あらためてハガキの山をひっくり返してみると、このコーナーへの参加者は、お子様から高齢の方までの幅広い層で構成されていることがわかった。「自分は場違いかな」なんて気にする必要は一切ないぞ。とにかく参加なのだ。



▲鼻血舞（熊本県）さんの申請ハガキ。こんな嬉しい応援を受ければ、がんばるしかないですよね。

記録は随時受け付け中

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもOKだ）。

申請ハガキのルール 申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書こう（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めている）。ハガキなど1枚につき、1人分1つの申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〞証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

募集開始 ソウルエッジ〜サバイバルモード〜

ルール③ サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用キャラは裏技使用時も含むどのキャラでもOKで、エッジマスターモードで入手した武器の使用も可。

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール③／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うぞ。

しめ切り▶7月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

募集開始 雷電ディー・エックス

ルール 上級（ソロ）、難易度ノーマルのスコアを競う。設定は基本的に自由だけど、ボムや残機は初期状態にしておかないと記録をセーブできないので注意しよう。

申請記録 『雷電ディー・エックス』と明記して「スコア／初期装備のボム（赤か黄か）」を書こう。できれば、申請プレイをビデオにも記録しておいてほしいな。

しめ切り▶7月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

掲載予定

5月6日必着まで▶Vol.47で発表
6月3日必着まで▶Vol.50で発表

しめ切り直前 ハームフルパーク

ルール① 〝1PLAYER〞モード（難易度ノーマル）でのスコアを競う。コンティニュー、2Pプレイは不可とするからね。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。菅原祥子さん、菊池志穂さんのファンなら迷わず参戦だよね！

ルール② 〝1PLAYER〞モード（難易度ベリーハード）でのスコアを競う。もちろん、コンティニュー、2Pプレイは不可だ。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール②）』と明記して「記録」を書こう。腕に自信のある人は、このルールで挑戦してはどうかな？

ルール③ 〝スコアアタック〞モードでのスコアを競う。設定などの指定はとくにないので、思う存分にパターンを研究しよう！

申請記録 『ハームフルパーク（ルール③）』と明記して「記録」を書こう。マニアな人専用なので逆に狙い目かもしれないぞ（？）。

しめ切り▶5月6日必着　入賞の確認▶メモリーカード使用

特別賞品 あの人気声優、菅原祥子さん、菊池志穂さんの直筆サイン入り賞品などを特別提供。詳細は下の欄外を見よ！

しめ切り直前 レイジレーサー

ルール④ タイムアタックモードで、THE EXTREME OVALのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する3車種を含む13車種のどれでもOK。チューンナップもご自由に。

高速カーが基本！

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール④／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶5月6日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

人気種目では全参加者の記録も大発表!!

キミの順位も即判明

『FFⅦ（スノーボード）初級』と『ソウルエッジ（ルール①と②）』の2種目では、参加者全員の記録と全国順位を希望者に発表しちゃうぞ。これは希望者〝全員〞へ行うサービスなので、奮って申し込みをしよう。とはいっても、1枚の応募券で申し込めるのは、『FFⅦ』『ソウルエッジ』の全国順位表どちらか一方だけなので、くれぐれもご注意を。応募券は次号にも付くので、両方希望の人は、そちらも利用してね。

申し込み方法は？

申し込みに必要なものは、①返送用の封筒（90円ぶんの切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分の宛名も書くこと）、②『FFⅦ』『ソウルエッジ』のどちらの全国順位表を希望するのか、③このページ左下にある応募券（切りとって同封しよう）の3点だ。以上を封筒にいれ、「ビックリPS全記録発表係（住所は左参照）」まで送ろう。しめ切りは6月30日（当日消印有効）まで。さぁ、早速申し込もう！

●「ハームフルパーク」の特別賞品：ルール①では、声優の菅原祥子さん、菊池志穂さん直筆による優勝祝福色紙（賞品A）、サイン入り目覚まし時計（賞品B）、直筆サイン入り画面写真2枚セット（賞品C）、同1枚セット（賞品D）、オリジナルテレカ（賞品E）を提供。ルール①の優勝者に「ABCE」、2位に「BCE」、3位に「BDE」、4〜10位に「DE」をもれなく進呈。入賞できなくても、100位までに入れば抽選で「DE」の獲得チャンスがあるぞ。詳しく知りたい人は、Vol.42（P.143)を見よう（ルール②③は優勝者1名に「D」を進呈）。

全記録発表

注目ゲームの最終集計結果が続々と発表に!!

最終発表 ファイナルファンタジーVII(スノーボードゲーム)初級

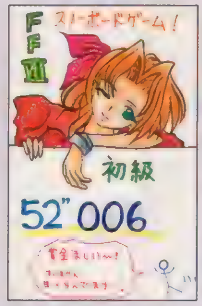
優勝:塩谷優介(広島県)51秒499

2位:NSA(北海道)………51秒605
3位:家入雄作(東京都)……51秒610
4位:深川陽 ……51秒621　5位:無九田 ……51秒627
6位:激!!ぷよら〜…51秒686　7位:渡辺徳人 51秒721

15位の記録:51秒783
50位の記録:51秒896
75位の記録:51秒966
120位の記録:52秒109
400位の記録:52秒443
800位の記録:52秒708
1000位の記録:53秒104
1500位の記録:53秒936
1800位の記録:54秒994
(参加者:1909名)



▲霞のMさん(埼玉県)によるメインキャラ総出演のイラスト。これからも、気軽に参加してくださいね。



◀ムッコラドリさん(埼玉県)。発表記録を見て驚いているのでは? このコーナー、レベル激高なんです。

最終発表 ファイナルファンタジーVII(スノーボードゲーム)中級

優勝:キミー(東京都)………1分02秒827
2位:五輪敬宏(東京都)……1分02秒934
3位:良知卓弥(静岡県)……1分03秒303
4位:SKR(東京都)………1分03秒315

150位の記録:1'04"711
300位の記録:1'05"518
600位の記録:1'07"514
(参加者:898名)

最終発表 ファイナルファンタジーVII(スノーボードゲーム)上級

優勝:激!!ぷよら〜(大阪府)… 1分05秒701
2位:滝本正樹(埼玉県) …… 1分05秒801
3位:蒼い竜(三重県) ……… 1分05秒834
4位:澤口直矢(静岡都) …… 1分06秒033

100位の記録:1'08"466
200位の記録:1'09"812
400位の記録:1'16"072
(参加者:460名)

最終発表 ファイナルファンタジーVII(レベル99タイムアタック)

優勝:秋元慶太(神奈川県) …… 9時間54分
2位:SSCーぶい(東京都) …11時間22分
3位:マサル(大阪府) …………11時間35分
4位:平原明(東京都) …………11時間40分

30位の記録:15時間24分
80位の記録:20時間55分
160位の記録:45時間41分
(参加者:204名)

最終発表 ソウルエッジ(タイムアタック)男性部門

ロック
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 0'33"79…ウォーハンマー(No.6)
10位……1'56"99 20位……4'09"23 (参加者:29名)

ジークフリート
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 0'47"13…ソウルエッジ(No.8)
60位……2'22"16 120位……2'47"93 (参加者:173

タキ
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 0'50"79…苦無(No.6)
10位……1'52"23 20位……3'21"46 (参加者:31名)

李龍
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 0'51"19…双雷(No.8)
15位……2'55"66 30位……3'24"19 (参加者:43名)

黄星京
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 0'59"63…破山(No.3)
10位……2'09"13 20位……3'58"49 (参加者:28名)

ソフィーティア
【優勝】金澤博史(栃木県) 1'00"63…ヴァルキュリエ(No.8)
20位……2'31"36 40位……3'25"06 (参加者:56名)

御剣平四郎
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 1'00"66…村雨(No.8)
80位……1'58"09 160位……2'15"06(参加者:253名)

ソウルエッジ
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 1'04"66…武器は初期状態
3位……2'26"63 5位……2'51"63 (参加者:8名)

成美那
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 1'04"96…輪鋲刀(No.8)
20位……2'38"53 50位……3'24"29 (参加者:70名)

セルバンテス
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 1'06"56…ハルパー(No.8)
10位……2'53"46 20位……3'13"09 (参加者:28名)

ヴォルド
【優勝】秋元慶太(神奈川県) 1'07"99…アインクニー(No.3)
10位……2'33"89 20位……3'36"43 (参加者:26名)

成漢明
※参加者なし(ちなみに、イビルジークについても、使用を明記した申請記録がなかったことを付け加えておくぞ)

《参考》初期装備
✣初期装備限定の特別ルールでの集計結果
トップ:秋元慶太(神奈川県) 0'55"33(タキ使用)

『ソウルエッジ』の記録発表方式の説明

男性部門はキャラ別に集計し、上からそれぞれ"最高タイムが早かったキャラの順"に並べてあるぞ。女性部門では、全キャラ共通で集計を行っているので、よろしくね。

最終発表 ソウルエッジ(タイムアタック)女性部門

優勝:天月水輝(大阪府) 1分43秒06 御剣(村雨)

2位:菅原亜樹(宮城県) 1'45"93 御剣(村雨)
3位:鈴木幸子(東京都) 1'46"86 ソフィー(レイピア)
4位:鈴木幸子(東京都) 1'47"43 御剣(村雨)
5位:金澤瞳 (埼玉県) 1'49"96 御剣(村雨)
6位:田中直美(埼玉県) 1'51"00 御剣(村雨)

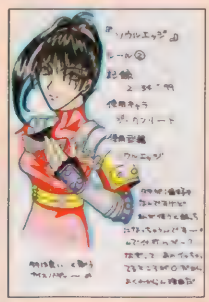
20位の記録: 2分16秒13
45位の記録: 2分44秒26
60位の記録: 2分53秒56
80位の記録: 3分51秒73
(参加者:113人)



▲デンジャー災さん(東京都)の申請ハガキ。思う存分遊べるのが、家庭用の長所です。



▲福本裕貴さん(東京都)。熱くなるためだけでも、参加の価値はあると思いますよ。



▲十槻久也さん(埼玉県)。キャラに愛着持つ理由も人それぞれ、ですね。

最終発表 レイジレーサー(オーバーパスシティ)

優勝:秋元慶太(神奈川県) タイム:3分28秒670 PEGASE/ネジコン有

2位の記録:2分36秒494
3位の記録:3分40秒457
8位の記録:3分46秒956
15位の記録:3分50秒673

20位の記録:3分53秒937
30位の記録:3分57秒182
40位の記録:4分03秒317
(参加者:45名)

最終発表 レイストーム

優勝:ONKEL.(埼玉県) スコア:30,892,610 (R-GRAY2使用)

2位の記録:30,123,060
3位の記録:29,685,110
8位の記録:25,671,260
15位の記録:20,432,990

30位の記録:13,841,440
50位の記録:12,064,180
80位の記録:07,015,460
(参加者:104名)

中間発表 勝負はまだこれから

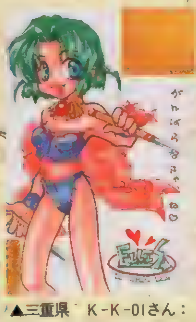
●『ハームフルパーク』現在の1位:夏目勇矢
10位の記録:6,142,855点(現在の参加:22名)
●『レイジレーサー(ルール④)』
25位の記録:2'04"880(現在の参加者:48名)
●『ナムコミュージアムVol.5』ワルキューレのクリアタイム/脇田守(大阪府) 14分42秒

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜150人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、149〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者20人以下の場合は賞金なし)。

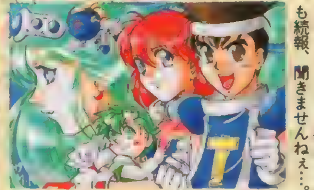
4色奴隷 COLORのどれい

楽しいことばかりじゃない今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょう？ 描いてますか？ 描いてますね？ それはいいことです。描いてないと私刑！ こまわり。

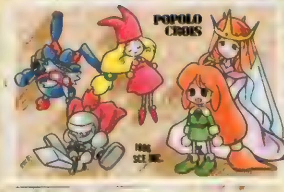
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F DPS4C



▲三重県　K-K-01さん：やはり、お子様ですよねぇ彼女。えぐいぐらい強いですけど。



◀愛知県　麻里呼騎士団さん：RPG、SLG両方とも続報、聞きませんねぇ…。



◀福岡県　天吹到さん：背景のブタ貯金箱がお見事な感じです。◎

▼北海道　さくらまゆきさん：バトルモードな見晴さん。体当たり？





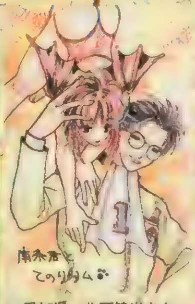
▲熊本県　うにゃさん：なかなかいい感じに仕上がってきてます。このゲーム。



▲長野県　わらじ丸さん：PSには「ハンター」もダメなんでしょうかねぇ？

▼埼玉県　矢渡さん：不幸自慢な彼は「2」で報われるのでしょうか？





▲愛知県　北原健光さん：南条くんにはヒーローが似合うと思うのですが（笑）。

▼東京都　侍みーニャさん：もっと本当の彼女の気持ちが知りたいです。





▲大阪府　タカハシヂュンさん：主人公の片ピアスの意味は？　謎のママです。

▼北海道　鈴城芹さん：もう少しモーションも見えると良かったですよね……。



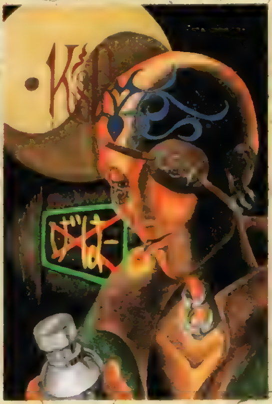
◀長崎県　鈴鹿エイジさん：雪国でも袖無し。ソルジャーだから大丈夫。ティファもタンクトップ。大丈夫？





▲三重県　288さん：うつむき加減がいい感じです。目が怖いのも。普通コレくらい入ってますよね。

▼京都府　ひろぷぅさん：妖しい登場人物総出演！　な「クーロンズ・ゲート」。みんないい味だしすぎです。





▲北海道　高奈夕美さん：目の輝きが不思議な感じです。実際の魔晄の輝きってどんななんでしょう？

▼岩手県　橘カナンさん：「FFⅦ」衣装替えがあったら楽しかったでしょうねぇ。着ぐるみとか。



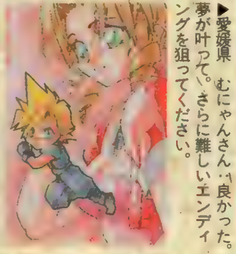
◀青森県　まめさん：彼女強いんですよねぇ……というか役に立つというか。そのワリに性格変で◎です。



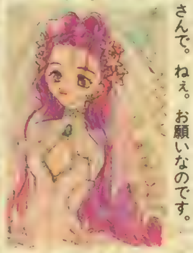


▲山口県　バグ12匹さん：転職、ばっちり着替えてました。楽しいです。あとはシナリオに期待？

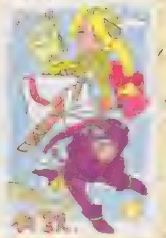
◀福岡県　律子さん：元気いっぱいなクラウド。こんな顔して笑ったんでしょうか？

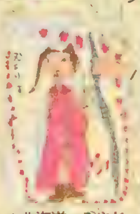


◀愛媛県　むにゃんさん：良かった。夢が叶って。さらに難しいエンディングを狙ってください。



◀東京都　さとちさん：新作きませんかねぇ。キャラデザは当然冨士宏さんで。ねぇ。お願いなのです。





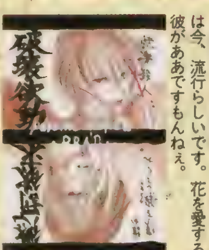
▲北海道　みやじまあやかさん：いけてます。



▲東京都　神哉龍さん：風に流れていく感じのエアリス。服の色の感じがさらにジプシーっぽくていいです。



◀山口県　睡蓮さん：いろんなモノに八つ当たりしてもおかしくないんですけどね……彼。



◀愛知県　北原健光さん：二重人格は今、流行らしいです。花を愛する彼があですもんねぇ。



◀長野県　湖山たみさん：髪型。可愛いから良いけど……謎ですよね。髪型。はるかに謎。



▲兵庫県　北原愛紗樹さん：彼女、人気集中してます。



▲東京都　橘ナコちゃんさん：RPG、今回は本当に予定日に出るんでしょうか？　出て欲しいです。

▼北海道　タカヲマグロさん：半身は悪魔か天使か。育った環境が悪かったんですよ。きっと。そこに愛は？





▲京都府　幡たけひろさん：これまた、発売日が未定です。鍛りこまれるといいですよね。

▼千葉県　S・風雅さん：イリーナにはもっと活躍して欲しかった……のですが。いいキャラですよね。



▶埼玉県　HAPPYさん：夜の不思議の森で迷う2人。怖いですからね。奥にいる犬だかタヌキだかがチョー可愛いです。

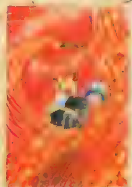




◀北海道　うさぎさん：春は来ましたか？　どうです？



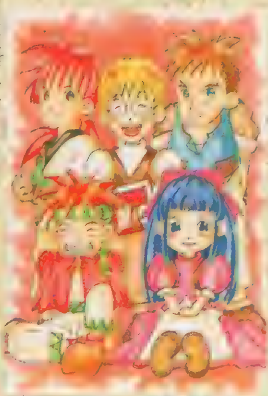
◀東京都　ヘルカオスさん：刀に鎖はライオン丸を思い出します。鎖ガマとしても使えそうですよね。



◀岐阜県　ズバットPSさん：爆炎のカエル使い。

▶東京都　成瀬祥雄さん：剣のデザインが独特です。





◀岩手県　草くじらさん：順調に延期してます（笑）。まあでも良いモノになるのなら少しの延期は……ねぇ。



◀愛知県　早霧司さん：信じてるから。なのです。

▶愛媛県　tkeさん：続報まだですかねぇ……。





◀千葉県　木村吉伸さん：泣きそうだけど強そうなのが、ティファっぽいです。ビンタ合戦へ……。

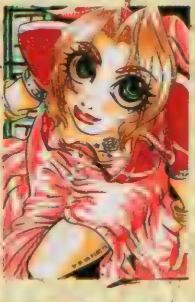
▶北海道　あずまことねさん：ヤリと胸と私。GO。

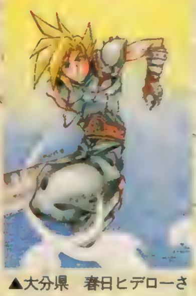




▲長崎県　MeltDown！さん：最近はマーブルヒーローズや憲麻呂と戦ってます。世界レベルになってきたって証拠でしょうか（笑）？

▼群馬県　おぼかたしのさん：胸のタトゥーが意味深です。シール！？





▲大分県　春日ヒデローさん：フヒュン……っていう音が聞こえてきそうです。

▶東京都　祥人さん：いいですよ。かなり。動きから何から。しゃべるし。



▶熊本県　空さん：「2」ではどんなキャラが……。





▶埼玉県　矢渡さん：いいゲームになるといいですよね？　猫手だし（笑）。



◀神奈川県　貞雅さん：終わりかと思っていたら……裏面まである「ドラキュラX」。MAPは200.6％までいくそうです。隠し部屋も全部埋めないと……努力アルのみです。

移植化計画出張版

移植希望はこのコーナーで紹介中です。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてにハガキを送ってください！　詳しくは今号247ページを見てね！



▲徳島県　チャボさん：セガバンダイになっても出ないですかねぇ……。

▼福岡県　璃吉さん：アリですよねぇ。エフェクトもハデならなお可。

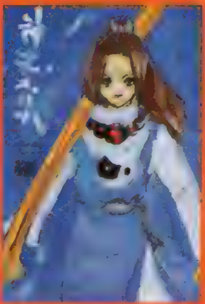




▲山梨県　大神しぐまさん：まとめて欲しい気もします。PSで。

▶大阪府　成瀬祥雄さん：移植化計画の公式なコメントで、「PSの性能ゆえにグラフィックパターンの多い2D格闘は移植が難しい」と、何度も返答していただいてます。納得のいかないモノは出せないんでしょう。きっと。悲しいですが。

▶沖縄県　ke太郎さん：SS版の「ポッツ」移植度完璧、デキが良いです。PS本当にムリなんですかねぇ……。







the real guardian of the universe
シューティングを超えた。
だけじゃない!!
シネマティックシューティング
ガメラ2000
'97年4月25日発売!!
標準価格5,800円(税抜)
初回限定!!
ガメラ プレミアムシール付
すべてがドラマティックな演出で構成された新次元シューティングゲーム「ガメラ2000」。
奪われたギャオス遺伝子を奪回すべくプレイヤーは、ガメラとともに闘いを繰り広げる。ムービーは二カ国語(日本語、英語)選択可能。また2Pタッグプレイも楽しめる。
臨場感溢れる怪獣バトル等、シューティングの概念を打ち破る数々の演出と構成。
世界の都市を舞台にガメラとともに戦う超美麗高速フルポリゴンシューティング。
バラエティに富んだステージ進行。ガメラの援護なしで挑むエアロバイクステージ。
ゲームでしか味わえない完全オリジナルストーリーによるネオガメラワールド。
最新映像技術を駆使した実写+CG合成によるインタラクティブムービー。
DAIEI DIGITAL ENTERTAINMENT
発売元:大映(株)映像事業本部 マルチメディア室 〒105 東京都港区東新橋1丁目1番16号徳間書店ビル4階
販売元:ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント(株) 開発元:デジタルフロンティア
© 大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©大映 NHFN/1996
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニーエンターテインメントの登録商標です。
Information
◎サントラCD:あのズンタタによるオリジナルサウンドトラックが同時発売!!「ガメラ2000 オリジナルサウンド・トラックス」販売元:SME・インターメディア 定価:¥2,550(税込)
◎「ガメラ2000 ガイドBOOK(仮)」:「ガメラ2000」のシナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、攻略方法などがぎっしり詰まったガイドブックも発売決定!!
PlayStation

電撃Play Question

プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

ゲームに詰まったり、何か疑問があったときは電撃プレイクエスチョンを開いてください。アナタの悩みを解決するステキな（きっと）答えが満載です。

ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～

自由度の高い空賊編を中心に、戦闘のコツも交えて攻略していこう。サブイベントをこなすことも重要なのだ。

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）アナログジョイスティック
発売日	4月18日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

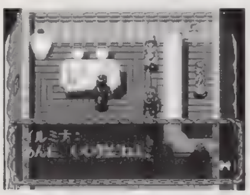
最初プレイしたときは、くわしい資料もなくサブイベントも交易もしないまま進んでしまい、終盤で大変ツライ目にあった。こんなのクリアできない！　なんて思ったんだけど、じっくりプレイしてみると、いや～意外に簡単だったんですね。やっぱり、ゲームをプレイする前には取説を読みましょう。それにしても、このゲームのCM見ました？　屋台が空飛ぶヤツ。ＳＣＥのＣＭのセンスって独特でいいですね。ゲーム画面をチョロっとしか見せないチラリズムなＣＭが多いし…。　（空飛ぶ幽霊船）

空賊編　自由飛行時のサブイベントを公開

◉女空賊を仲間に

空賊編では自由に街を移動できる自由飛行の間に、仲間を増やすイベントがいくつかある。このイベントでは１度に３人の女空賊の姉妹を仲間にすることができるので、けっこうお得だ。ガルガナークのように砲台が多く、数で勝負な飛空船に乗っているときは、ぜひとも仲間にしよう。中でも長姉のイルミナは最初から砲撃能力が高いので、そこそこ使えるキャラクターだ。

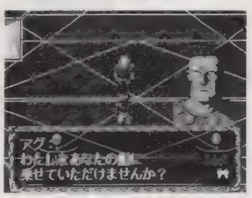
チャート
シャッハ酒場で女空賊に会う
▼
空中戦１
▼
空中戦２
▼
ガジス酒場でスリをしている女空賊に会う
▼
空中戦３


▲顔グラフィックがないので、感情移入しにくいのが残念。

◉強力キャラ、アグを仲間に

攻撃要員として、ぜひとも仲間にしたいアグ。砲手としては、序盤に仲間になるバ・マッグと並ぶほどの腕の持ち主だ。アグについての詳しい素性は軍隊編で語られるが、実はム連邦の元軍人。仲間になるキャラクターの中でも、１、２を争う砲撃手なのでぜひとも仲間にしておこう。彼を仲間にするには、ダナスピでイジロフとダ・クダに話しかけるだけ。ほとんど手間いらずだけど、ダナスピに行くことが手間といえば手間。

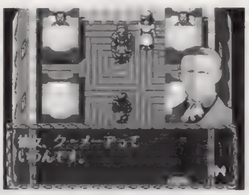
チャート
ダナスピの宮殿前でイジロフに会う
▼
宮殿内でダ・クダに会う
▼
宮殿入り口でアグが仲間に


▲アグは軍隊編でも仲間になってくれるが、その手順はまったく違う。

◉ハウエズナの恋

これも仲間を増やすイベントの１つ。グラシアルの病院に行くと、ハウエズナと看護婦メーアの密会現場を見つけることができる。そのあと飛空船に戻り、ハウエズナと話すとなにやら言い訳じみたセリフをしゃべるが、この「病院→飛空船」という行動を繰り返すとしだいにセリフが変わっていき、４回目にはハウエズナとメーアが結婚してしまうのだ。仲間になったメーアは、街を移動するときの窓口として活躍してくれるぞ。

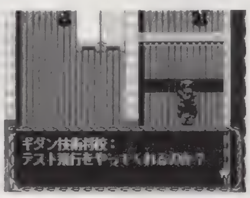
チャート
グラシアル病院でハウエズナとメーアの密会
▼
飛空船でハウエズナの言い訳
▼
これを４回繰り返す


▲メーアは攻撃・修理どちらにも向かない。でも看護婦という点が○。

◉テストパイロット

ケペラクの将校から依頼されるテストパイロットの任務は、一定時間内にダミーの飛空船を全滅させるというもの。成功すれば1000Ｚの礼金がもらえ、またドックにガルガナークが売り出されるようになる。空賊編は軍隊編より仲間の数が多くなるので、砲台の数が多いガルガナークに乗る方が有利。そのためにも、このイベントは絶対にこなしておこう。

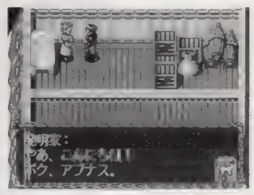
チャート
ケペラクの将校にテストパイロットを依頼される
▼
空中戦
▼
将校に1000Ｚもらう
▼
ドックにガルガナークが売りに出される


▲テストに失敗しても、やり直しできる。ぜひともクリアしよう。

◉アブナスの発明

破壊力が高い弾薬、パスク弾を入手するイベント。このパスク弾はＡ型砲台で使用できる弾薬の中では最強だが、300発しかもらえない貴重なものだ。また、アブナスに「変なもの」を渡すときにもらえるＳＨＧオイル（エンジンパワーが５％アップ）もどこにも売っていないレアなアイテムだぞ。

チャート
ヤズサのジャンク屋で「変なもの」を買う
▼
ケペラクのアブナスに「変なもの」を渡す
▼
ヤズサ郊外のアハデ家で「変なもの」を拾ったいきさつを聞く
▼
ケペラクのアブナスにパスク弾をもらう


▲パスク弾はなくても特に困らない。別にやらなくてもいいイベント？

◉ガイシとの決闘

ガイシの挑戦を受けると、強制的に空中戦となり、勝つか負けるかのどちらかしかない。この戦いは勝てば10万Ｚもらえるが、負ければ逆に10万Ｚ（持ち金が10万以下の場合は有り金全部）取られてしまうシビアな賭けだ。

チャート
ガーの闇市場でガイシに決闘を迫られる
▼
空中戦

◉ニセ空賊退治

ニセ空賊を退治すると、礼金として12000Ｚ、そして１度限りの配給として風船爆弾、誘導ロケット弾、修理キットを受け取ることができる。交易に比べれば、あまり儲かるわけではないが、経験値が稼げるので得かも。

チャート
マクシラランキの町中で空賊の噂を聞く
▼
指令官に空賊退治をかって出る

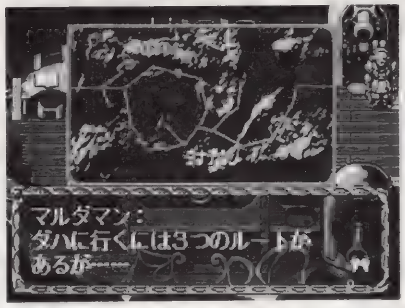
ポイント Q&A

Q：イチバン頼りになる仲間は誰ですか？
A：そりゃ～、当然プレイヤー自身ですよ。戦闘後に表示される発射数と命中数を見れば、やはり自分が最も活躍していることがわかるでしょう。まぁ、主人公（自分）以外のキャラクターでは、バ・マッグとアグかな。最初から砲撃の能力が高いしね。ギャルではカ・ジャルコとイルミナ。オユ・キクルとカフィもなかなかいいです。

空賊編 知って得するポイント

自由飛行の間にやっておきたいポイント

ダ・クダからダハのブアブナム宛ての手紙を預かると、各街を自由に移動できるようになる。ここで素直にダハへ行き、ブアブナムに手紙を渡してしまうと、どんどんストーリーが進んでいってしまう。空賊編では軍隊編のような配給がほとんどない（まれにあるが）ため、戦闘後の利益といえば経験値ぐらいのもの。そもそもお金を得る手段は交易やサブイベントしかないので、ヘタするとほとんどチューンナップしていないパルナート・ポックで戦い抜かなければならないハメになるのだ。そこで、この自由飛行時にこなしておくとあとが非常にラクになるコツを伝授しよう。まぁ、前ページのサブイベントと多少重なることになるが、少なくともここに挙げたことをダハのブアブナムに会う前にダーッとやっておけば、あとはサクサク進むはずだ。とくに飛行船のチューンナップだけでもしておかないと、この先が非常につらくなるぞ。

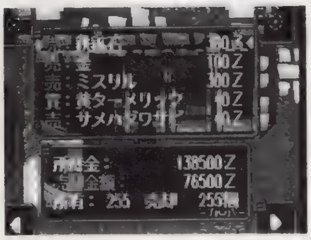


◀マルダマンに話しかけると、飛行ルートのマップが表示される。行き先を確かめてハウエズナに操縦してもらおう。

POINT 1 ◉効率のいいお金の稼ぎ方

ダナデウノで100Ｚの鉄鉱石かミスリルを買い込み、グラシアルで300Ｚで売る。差額は200だが、これを積載限度の255個買えば、51000Ｚももうかるのだ。ダナデウノとグラシアルは間に街が２つあるだけで、比較的近距離。それほど手間がかからず、大金を稼ぐことができるだろう。またグラシアルには、メーアが仲間になるイベント（前ページ参照）があり、これは何度も足を運ばなければならないので、鉄鉱石を空輸するたびに病院に立ち寄るという一石二鳥な側面がある。お金はいくらあっても困るわけではないが、50万Ｚもあれば十分だろう。

ダナデウノ
買 鉄鉱石100
▼
グラシアル
売 鉄鉱石300



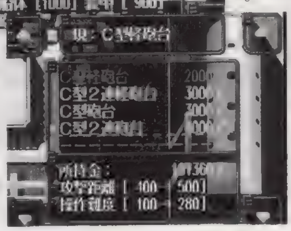
▶簡単にお金を稼ぐことができるし、チューンナップもたやすいという点では、軍隊編よりも簡単といえるだろう。ちょっと面倒くさいけどね。

POINT 2 ◉飛行船のチューンナップ

お金をガッポリともうけたら、飛空船を乗り換えチューンナップしよう。パルナート・ポックに愛着があれば、乗り換えなくてもいいが、やはり砲台が４つしかないことと、装甲に不安があり、あまりオススメできない。乗り換え時のポイントとしては、空賊編で仲間になる人数を考えればガルガナーク、空賊御用達のヴァルガートということになるが、ラクに進むのなら、砲台数にものをいわせたガルガナークがいいだろう。交易でお金を稼ぎ、Ｂ型砲台と誘導ロケット弾を大量購入しておけば、楽勝で最後まで行けるはずだ。



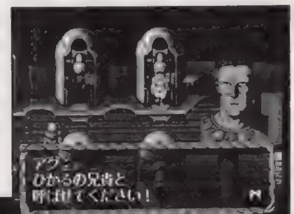
◀ガルガナークを買うにはケペラクでテストパイロットのイベントをこなすこと。

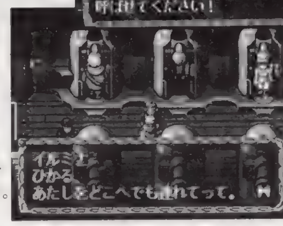


▶攻撃力に影響する砲台は重要な要素。お金をケチらず強化しておこう。

POINT 3 ◉仲間を集める

空賊編は仲間になる人数が多く、その半分近くはサブイベントによって仲間になってくれるキャラクターたちだ。その一部は前ページで紹介しているので、ぜひとも仲間にしてほしい。とくにダ・クダの説教イベントで仲間になるアグは、優秀な砲撃手として活躍してくれるので、忘れずにイベントをこなしておこう。ほかには、女空賊イベントがオススメ。経験値も稼げるし、１度に３人も仲間になるというお得なイベント。ただ、顔グラフィックがないのが残念だけど…。



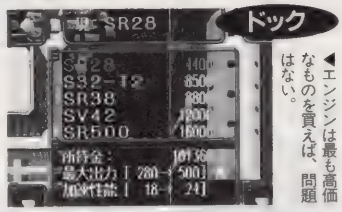


◀アグを仲間にしたら、ぜひとも前面の砲台を担当させるようにしよう。

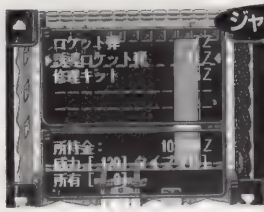
▶女空賊は、その他大勢的な印象があるが、それなりに活躍してくれるので仲間にしておこう。飛行船の中で話しかけると、おもしろいしね。

POINT 4 ◉装備を整えるならケペラク

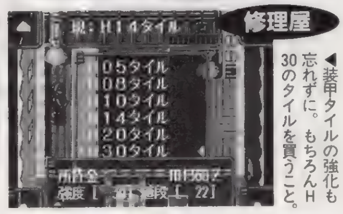
ポイント２のチューンナップで、装備を整えるにはケペラクが最も適している。ここでテストパイロットのイベントをこなしておけば、ガルガナークを買うことができるし、エンジン、プロペラ、砲台のパーツ類や弾薬などの品ぞろえが充実しているのだ。



◀エンジンは最も高価なものを買えば、問題はない。



◀弾薬は誘導ロケット弾がオススメ。しばらくはこれで十分。



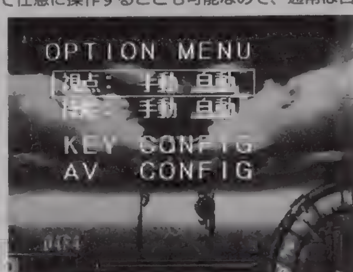
◀装甲タイルの強化も忘れずに。もちろんＨ30のタイルを買うこと。

戦闘講座 初級

このタイプの3D・STGでは、初歩的なテクニックだ。

飛空船の操作はAUTO

自由に空を飛び回りたい、なんてときには手動でもかまわないが、戦闘になると手動ではかなり難しくなってしまう。このゲームでの自動操縦は、セミオートで任意に操作することも可能なので、通常は自動にまかせておけばいいだろう。基本的にヒット&アウェイの飛行パターンでほぼ勝てるが、旋回時の動きが鈍いので、状況に応じて自分で操作しよう。



▶最後まで自動操縦でも大丈夫なのだ。

敵の背後に回り込む

もはや３Ｄドッグファイトタイプの STG では当たり前のことなのだが、背後につけるのは前半まで、後半に行くに従って敵飛空船の背後に回り込むのは非常に困難になってくる。旋回を自動操縦にまかせていては、とても太刀打ちできないのだ。旋回するときは、減速して最小半径で回るようにしよう。ただ、後ろにつくことに気をとられすぎると、ほかの敵機に狙われるので注意。



▶敵の後ろについたら、追い越さないように注意。

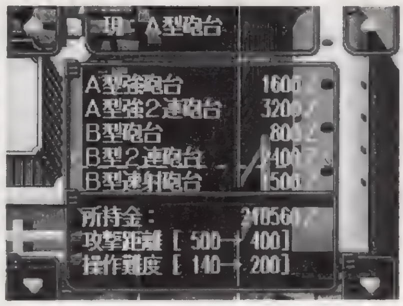
ポイントQ&A

Q：最終的にどの飛空船がいいのですか？
A：軍隊編では、途中のイベントで２回乗り換えることができるけど、ガゼラント→セブレントリームというパターンがいいかな。セブレントリームは後方にも攻撃できるので便利。空賊編は金と仲間の人数にものをいわせてガルガナーク。圧倒的に硬い装甲と攻撃力が魅力。でも基本的に好みで選べばいいでしょう。

砲台を買い替えてパワーアップしよう!!

攻撃のかなめ 砲台&弾薬リスト

エンジンやタイルのチューンナップは、船の基本性能を上げることと、誰にでもわかることだが、砲台の買い替えについては、もう1つピンとこないかもしれない。というのも砲台の性能＝攻撃力という単純なものではないからだ。でも戦局にかなり重要な影響を及ぼすので、できれば早めにチューンナップしておきたい。砲台リストを見てもらえればわかるように、砲台にはさまざまな種類がある。大きく分ければタイプによって使用できる弾薬が限られる。オススメはBタイプだ。最終的にホーミング弾が使える点が大きい。そしてその攻撃方法として2連装、4連装、飛距離の伸びる速射、高速など判断に困るだろうが、あまり深く考えずその時点で最も高価なもの（最後はやはり自動砲台）を買っておけば問題ない。どの弾薬も使用できるCタイプは各船に1カ所しか設置できないので、主人公用にチューンアップしておこう。



◀飛距離や技術などは、あまり考えなくてもいい。とにかく一番高価で強そうな砲台を買おう。強ければ、それでいいんです。

砲台リスト

	飛距離	技術	値段
A型軽砲台	400	100	600
A型2連軽砲台	400	180	1200
A型4連軽砲台	400	400	3000
A型砲台	500	140	1000
A型2連砲台	500	280	2000
A型4連砲台	500	500	4000
A型強砲台	600	200	1600
A型強2連砲台	600	380	3200
A型強4連砲台	600	700	6400
自動砲台	600	100	2000
2連自動砲台	600	100	4000
4連自動砲台	600	200	8000
B型砲台	400	100	800
B型2連砲台	400	200	2400
B型速射砲台	500	160	1500
B型高速砲台	600	200	1900
B型2連高速砲台	600	360	4200
B型自動砲台	600	100	3800
B型2連自動砲台	550	100	6500
C型軽砲台	400	100	2000
C型2連軽砲台	400	180	3000
C型砲台	500	140	3000
C型2連砲台	500	280	4000

弾薬リスト

	破壊力	飛距離	単価	タイプ
裂弾	40	50	3	A
焼夷弾	60	50	5	A
強化裂弾	70	50	7	A
徹甲弾	30	50	4	A
ねじり徹甲弾	40	50	6	A
メタル徹甲弾	60	50	9	A
バスク弾	180	50	18	A
散弾	10	50	4	B
ぶどう弾	20	50	5	B
三式弾	30	50	10	B
プロペラ魚雷	30	50	3	B
ロケット弾	120	50	7	B
誘導ロケット弾	120	50	11	B
ホーミング魚雷	220	70	22	B
風船爆弾	300	200	40	C
浮遊機雷	400	200	60	C
ショック音弾	30	30	20	C

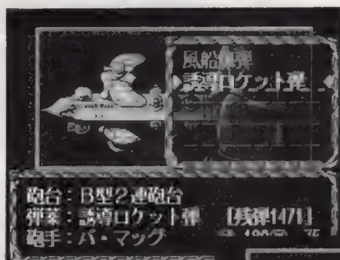
●最強の装備とは？



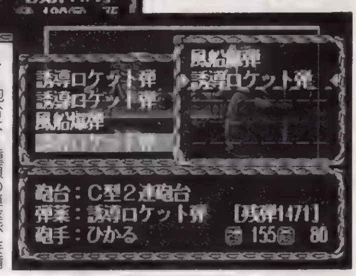
◀やはりB砲台とホーミング魚雷。誘導系の弾薬を装備すれば、敵を撃墜する時間がかなり短縮されるのだ。

◉自走式のホーミング弾が有効

最初はA砲台のため、裂弾や徹甲弾を使用することになるが、リストを見てのとおり破壊力はあまり大きくない。終盤までA砲台だと攻撃力不足のため、仲間から不満の声が上がってくる。やはり早めにB型砲台に買い替えておくことが重要だ。というのもこのゲームで最も有効な弾薬は、B型で使える誘導ロケット弾とホーミング魚雷。破壊力がけっこうあるために、これを使用すれば戦闘もラクに進められる。もちろん誘導弾とはいえ、100発100中というわけではないが、他の弾薬を使用するよりも確実に命中率はアップする。後半の敵飛空船はスピードの速いものや、不用意に近づくと狙い撃ちされるものなど、格段に強くなっているだけに、やはり誘導弾が有効なのだ。空賊編の自由飛行でガッポリお金を稼いでおけば、B型砲台も誘導ロケット弾も簡単に大量購入することができる。この自由飛行の間にほぼ最強に近い形にパワーアップできるので、面倒でも飛空船を強化しておこう。C型砲台で使用できる風船爆弾と浮遊機雷は、破壊力は大きいが当たればめっけもんな特殊弾なのでオススメできない。



▲砲台を買い替えたら、忘れずに弾薬を装備しておこう。同じタイプの砲台でもいちいち装備し直すのが面倒くさいけど…。



▶C砲台は4種類の弾薬が装備できるけど、結果的にCタイプの弾薬よりBタイプの誘導弾を使ってしまうハズ。

戦闘講座 上級

状況に合わせたテクニックや回避のコツを紹介しよう。

上下移動で回避

そもそも敵弾を肉眼で見て避けるなんて、ほとんどできないハズ。確かに避けられる場合もあるが、それは敵弾の種類にもよるし、少なくとも左右移動で避けるのは難しい。なるべくなら上下移動を取り入れながら攻撃していけば、意外にダメージを受けないものだ。また攻撃時は敵よりも上空にいるほうがいい。上にいれば弾の飛距離も伸び、戦闘を有利に運ぶことができる。



▶飛空船によって、上下移動が苦手な場合がある。

状況に合わせて速度調整

スピードのアップダウンは、重要な攻略テクの1つ。スムーズに旋回するための減速はもちろん、貨物船など速度の遅い船を襲撃する場合も減速したほうがいい。減速によって一定の距離を保つのだ。また、空中戦が始まったとき、減速して味方機を先に行かせ、ある程度敵戦力を消耗させてから、戦闘に参加するのもテクニックの1つ。敵が弱まったところを一気に攻めるのだ。



▶大型船は動きが遅いので、減速して攻撃しよう。

ポイントQ&A

Q：空中戦でラクして勝つ方法はありますか？
A：戦闘が始まったらブレーキをかけ、エンジンをストップさせます。そして味方機に先に攻撃させ、敵の戦力をけずってから始動しましょう。ほとんど瀕死の敵がいたりするので、簡単に撃ち落とせます。また、最初は小型の船から攻撃したほうがいいです。巨大船にロックオンした場合は、セレクトで解除しましょう。

ガメラ2000

キャラゲーとあなどるなかれ！　意外と手強い360度STGを、全方向からバッチリフォローする攻略をお届けしよう！

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	大映／VIE／DF	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月25日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

初めてタイトルを聞いたときの印象は「安易なキャラゲーだとイヤだなぁ」でした。そして、実物を見たときは正直「うっわー、そのまんまやないけ！」とも思いました。しかし、あれこれいいながらプレイを重ねているうちに「元になったゲームのおもしろさ＋キャラの魅力」で、どんどんおもしろくなってきたんですね、これが。マイナス要素だと思った難易度の高さも、今では攻略意欲をかき立ててくれる大事なポイントです。あぁ「ガメラ」と「パン●ァー」好きでよかったなぁ。　（ゆかマン）

ギャオスDNAを奪回するために全ステージのツボを大攻略！

このゲームでは一部をのぞく敵弾はほとんど破壊可能であるということをまず最初に覚えておかなければならない。敵弾に囲まれても、あきらめずにショットを連射していれば活路を開くことができるのだ。ただし、ショットを連射していると強力なプラズマ火球を撃つことができない。プラズマ火球の破壊力は魅力なので、普段はこちらをメインに戦うのがいいだろう。そして、残った敵や敵弾をショットで破壊するのだ。とくに、先の面のボスなどの画面の奥にいる敵には、プラズマ火球が届くまでの時間にショットを撃ち込んで、少しでもダメージを与えよう。


◀ギャオスの超音波メスなど、敵弾のほとんどは破壊できる。こんなレーザーみたいな弾もOKだ。


◀プラズマ火球が届くまでボーッと見ている必要はない。徹底的にショットを撃ち込むのだ。

STAGE 1　TOKYO BAY

◉まずは軽く小手調べ

まずはここでゲームの感覚をつかんでおこう。空中戦艦を倒したあと、モノレールの駅のところに分岐点がある。左に行くと砲台、右は中型機だ。右側は落ちてくるパイプに注意しよう。1面ボスは、まず速攻で左右のミサイルポッドを破壊する。そのあと出てくる砲台は、ショットを当てると引っ込むぞ。大型ミサイルはプラズマ火球で。


◀空中戦艦は3つ目の橋のあたりからロックオン可能。速攻で。


▲この砲台は、ショットで引っ込めることができる。うまくやれば1発も撃たせずに倒せるぞ。

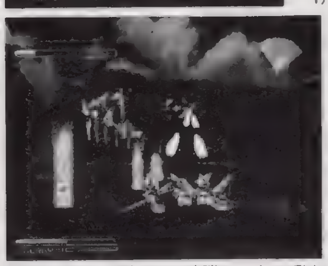

◀右側の中型機は超音波メスを撃ってくる。左右に避けよう。

STAGE 2　HAWAII ISLAND

◉体当たりに気をつけろ

ドリルミサイル群のあとの5機編隊は、後方上空から現れる。中ボスの大型機は、パーツを全部破壊すると体当たりをしてくる。これに当たると即死なので、接触する前に破壊すべし。ボスのバイオメカは、スピードが速くて回転アタックが追いつかない。自機の後ろで鳴き声がしたら動きを止めるので、そこに回転アタックを合わせよう。


◀こうなると体当たりを仕掛けてくる。とにかく撃ち込め!!


▲ボスの腕から発射される光弾は、ボスの動きに合わせて照準を移動させてショットで消そう。

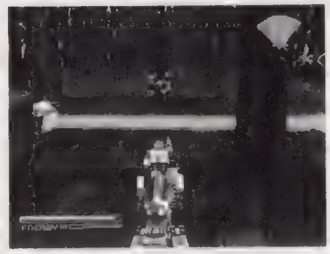

◀移動中に撃ってくる青い渦巻き状の弾にも気をつけるべし。

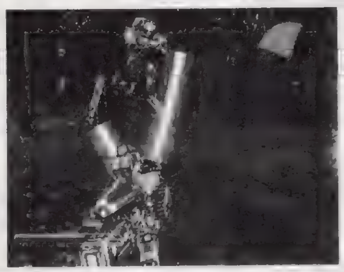
STAGE 3　DEEP FOREST

◉前方視点で戦おう

この面と次の面では、ガメラの助けを借りずに進まなければならない。要は回転アタックが使えないだけだが、十分に気を引き締めていこう。

前後左右から切れ目なく敵が出てくるが、あわてて視点を変えると余計な攻撃を誘うことになる。視点は前方、横方向は✚キーの左右だけで対処しよう。敵弾は、黄色いV字型ミサイルを優先的に破壊。これにはホーミングレーザーが有効だ。左右に現れる2足歩行メカは、早く破壊しないと真後ろから3機目が登場するぞ。なお、この面にはボスはいない。

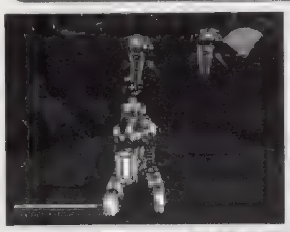

▲横や後ろに気を取られていると、この敵が張るバリヤーに突っ込むぞ。

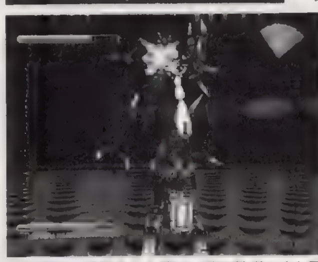

◀このメカは、耐久力が高いので苦戦する。敵の弾は確実に消していこう。

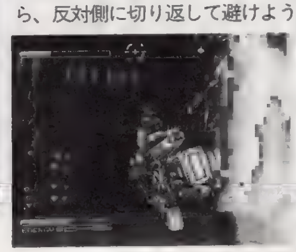
STAGE 4　UNDER WORLD

◉右と左、どちらに行くか？

ステージ開始直後、右と左に分岐する地点がある。難易度は左の方が比較的低いようだ。ギャオス犬はホーミングレーザーよりもショットで押した方が効果的。ボスは頭と右腕から弾を撃ってくる。動きが見えたら照準を合わせて、弾を消しながら攻撃だ。緑色の超音波メスは、画面端で引きつけてから、反対側に切り返して避けよう。


◀右の分岐で登場する砲台。近すぎた場合は無視するのも手。


▲右腕から発射される弾は、腕の軌道の少し下を狙うと比較的多く消すことができる。


◀超音波メスは、このくらいまで引きつけてから切り返そう。

ポイントQ&A

Q：2人同時プレイのFAMILYモードってなんですか？　選ぶとなんかいいことあるんですか？
A：FAMILYモードとは、1P側が自機の操作を、2P側がガメラの操作をするモードです。最大の利点は、ショットとプラズマ火球が別々の目標を狙える、ということでしょう。ロックオン中にショットが撃てるのもおトクですね。なかなかおもしろいので、友だちを誘って一度試してみるのもいいんじゃないでしょうか。

STAGE 5 ALCATRAZ

◉超音波メスは大きく動いてかわすのが基本!

ガメラが地上に降りて戦うこの面でも、回転アタックは使えない。プラズマ火球中心で戦おう。ネオギャオスの超音波メスは、タテ→ヨコの順に画面を横切る。タテのメスを避けるときにはヨコのメスは見えているので、先に上か下に移動しておいて避けよう。翼端からの光球と口から吐く紫の弾は破壊できる。余計なダメージはなるべく喰らわないようにすべし。


▲このように、超音波メスが来るな〜というのがわかった段階で、どちらに避けるべきかを考える。ある程度引きつけて大きく動こう。

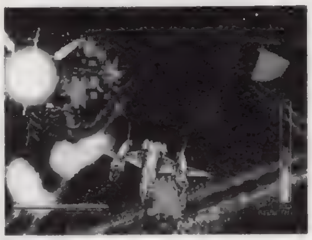

▲光球は自機を狙ってくるので消しやすいが、紫の弾はそうはいかない。速度はそう速くないので、軌道を見てどの弾を消すか決めよう。

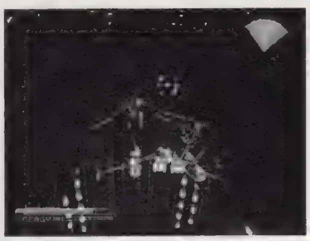
STAGE 6 NEO HONG KONG

◉回転アタックの使いどころが勝利へのカギだ

最初の幼体ギャオスの編隊は、前後からしか攻撃してこない。視界の外からの超音波メスは、最初の音が聞こえたら上か下に寄り、それが消えた瞬間に反対に大きく移動すればかわすことができるぞ。ネオ香港市街での攻撃は、主に前方からくる。後方からの攻撃は避けることに専念するのがいいかもしれない。

地下水路の触手は、地下に入るときに回転アタックをタメて、後方に完全に出現してからアタックをかけよう。触手の先端にショットを集中させておけば、弾の発射を防ぐことができる。前にまわって天井を崩し始めたら、ショットの狙いは落下物に絞って、回転アタックで触手にダメージを与えよう。プラズマ火球も忘れずに。亜成体ギャオスの攻撃は、今までのボスの集大成なので対処自体は問題ないが、なにしろ黒いギャオスが夜に飛んでいるので、狙いがつけにくい。

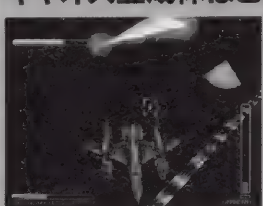

▲プラズマ火球を狙うのが難しかったら、回転アタックで一掃してしまうのもいいだろう。


▲市街から地下に入るときに、あまり上にいるとギャオスにぶつかってしまう。注意せよ。


◀触手が開いたときにダメージを与えるとまとめて弾を消せる。


◀天井を崩す触手には、倒れ込む方向に避ければ当たらない。

ギャオス亜成体は3匹同時に出現する!

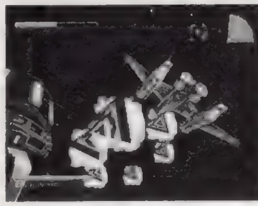

◀画面外からの超音波メスの避け方は、本文を参照のこと。

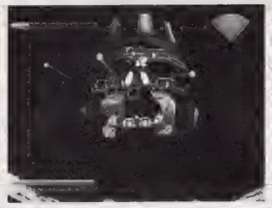

◀見失ったら、回転アタックで追いかけさせて攻撃だ。

STAGE 7 DRAGON FORTRESS

◉いよいよクライマックスだ!

最初に現れるのは巨大要塞ポッド。まず上部のミサイル発射口と戦うことになる。ミサイルは分裂前ならショット1発で破壊できるので、照準を発射口の少し上で左右に振ってロックオン。ミサイルが分裂してしまったら、引きつけつつ上からミサイルの発射された方向の画面端へ回り込むようにして避けよう。第2段階の光球攻撃も、横に並んでいる発射口のところでプラズマ火球をロックオンし、光球を打ち消しながらダメージを与えていけば大丈夫。この要塞ポッドは、できればノーダメージで抜けておきたい。


◀ミサイルが分裂したら、このくらいの距離まで引きつけて大きく外側へ回り込む。

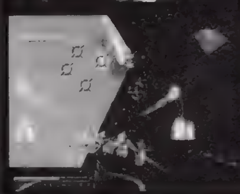

◀光球を消すときに余裕があったら、発射口に直接ショットを叩き込んでおこう。

ボスは2つの姿を持っているのだ

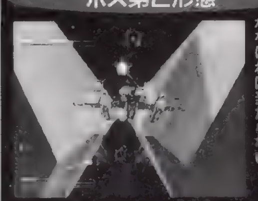
第1形態では、触手をなるべく破壊しないこと。触手が再生すると攻撃のタイミングが早くなり、腕からのレーザーと同時に攻撃してくるようになるからだ。攻撃はできる限り本体に集中するようにしよう。第2形態の撃つリング状の超音波メスは、中をくぐって避けるのが攻撃しやすくていいのだが、ほかの攻撃と複合されるとこれはもうどうしようもない。ある程度のダメージは覚悟するしかないだろう。

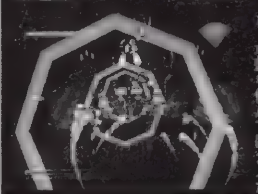
ボス第1形態


◀触手の弾は、ここまで引きつけてから上へ避ける。


◀腕のレーザーは、撃った腕の側へ避けるといい。

ボス第2形態

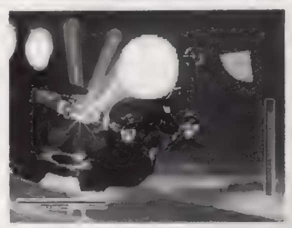

◀胸からのレーザーは、動かなければ当たらない。


◀リングの中を抜けるときも、攻撃を休んではダメだ。

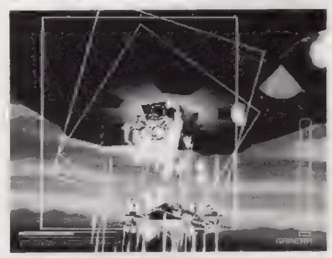
STAGE 8 LAST BATTLE

◉撃て! 撃ちまくれ!

いよいよ最終決戦。ショットもプラズマ火球もとにかく全部巨大UFOに撃ち込むのだ。最初に狙うのは、側面のレーザー発射口。赤と青のレーザーは、誘導弾の赤いレーザーを真っ先に破壊、青は避けていこう。上部からのミサイルはなるべくショットで撃ち落とし、本体にはその間にもプラズマ火球を叩き込むのだ。


◀赤い誘導レーザーは、先端の丸い部分を撃つと壊せるのだ。


◀ミサイルにプラズマ火球を使ってしまうのは、もったいない。


▲パーツを全部破壊すると、必殺光線を発射する中央のコアが開く。撃たれる前に破壊しろ!!

ポイントQ&A

Q：7面をクリアしたら、UFOと戦う前にエンディングムービーが出てきました。これっていったい…?

A：このゲームには、3種類のエンディングムービーがありますが、どれが見られるかは途中のAVG部分でどれだけムービーを見たかで決定します。ちなみに、エンディングのランクはスタッフロールの前に出るエンブレムの色（金・銀・銅）で確認できます。いいエンディングを見るためにも、ムービーはこまめに見ましょうね。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

Vol.41から始まった『トゥーム』の攻略もいよいよ大詰め！ラスト目前で行き詰まっていた人もこれでバッチリなのだ

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月14日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

私が海外生まれのゲームを手にしたときには、どんな風にフィールドを見せてくれるのか楽しみにしながらプレイしている。背景の細かい描き込みや、立体感を効果的に見せる視点の使い方などは、プレイ中によく注意しないと、案外その存在すら気づかないものなのだ。『トゥーム』を極めたと思っている人も、今度はそんな点に注目しながらプレイし直してはどうだろうか。こういった作り手のこだわりも感じとってこそ、このゲームの真の“通”を称せるのだと思う。（ビデオ隠しの関根）

最後の遺跡“アトランティス”に秘められた、魔の野望を打ち砕け！

「トゥームレイダース」も発売から２カ月半がたったけれど、難しいゲームだけに、まだクリアできていない人も多いようだ。今回は、読者のみんなからの要望が高かった最終ステージ直前までの攻略をお届けするぞ。これさえ読めばラスト目前まではバッチリなハズ。それぞれのマップ上の“◆”マークはセーブポイントのある場所になっていて、アルファベットはクリアするために立ち寄る必要のある場所を指している。また、それぞれのアルファベットは、クリアまでの手順解説の中のアルファベットと対応しているので、照らし合わせて利用すると便利だぞ。クリアまでの手順解説では、エリア制覇のための必須事項はもちろん、移動手段がわかりにくい場所についても解説してあるので、攻略法がわからずに困っていた人には心強い味方となってくれること間違いなしだ。その中でも、特に突破方法が難解な場所については、個別に詳しい攻略解説をしておいたので、こちらにも必ず目を通しておこう。

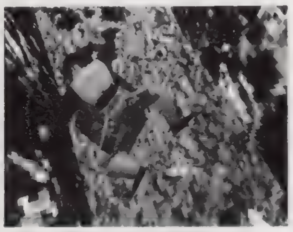


◀今回紹介する2エリアには、強敵もたくさん登場する。気を引き締めてプレイに臨もう。

ナトラの鉱山▶Natla's Mines　なんとスタート時のレイラは丸腰なのだ

◉武器の確保が1つのポイント

このエリアでは、３人の人間キャラだけしか敵が登場しない（それぞれの出現場所は、マップのG、N、Qの地点だ）。丸腰ではこちらに勝ち目がないので、会う前には必ず、クレーンに釣り下げられた小屋（マップのJの地点）から武器を入手しておこう。



▲倒した敵キャラからも武器を入手できるので、忘れずに回収しておこう。

◉1つ目の“ヒューズ”は入手が難しいぞ

マップのC地点では（１番左の写真の場所より少しでも奥に進むと）、岩が転がり始めて、右手に続く通路の入口をふさいでしまう。ここでは連続写真で解説しているように、転がる岩よりも早く右側の通路に進入するしかないぞ。ジャンプボタンを一度押したら、そのまま押し続けておくのが成功のコツだ。



▼正面の段差をよじ登る。これ以降の行動はスピード命なのだ。



▲とりあえずは、最初のハードル（障害物）の先のくぼみまで移動すべし。



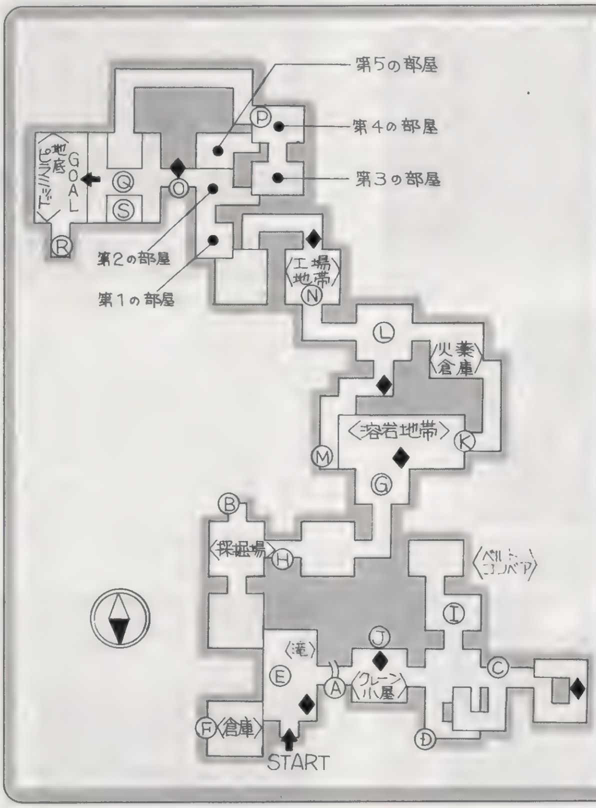
▼そのまま連続で、ジャンプをしつつ、右手の通路に進入するようにしよう。



▲走ってこの場所まで来たら、ジャンプボタンを押す。

◉ブロックに隠された通路を探しだせ

終盤の、壁が茶色の部屋ではスイッチの探索が突破のカギを握っている。マップOの場所へは、①最初の部屋でブロックを２度押して、第２の部屋への道を開く→②第３の部屋（第２の部屋の上）でブロックを１度引いてから左か右に動かし、第４の部屋への道を開く→③第４の部屋の床の穴から第５の部屋へ→④第５の部屋でブロックを一度引く→⑤第２の部屋にもどり、最初に動かしたブロックをさらに押す、という手順で進入できるぞ。自分が何番目の部屋にいるのか、常に考えながら攻略しよう。



【A】スイッチを入れる（B近くの扉が開く）。
【B】木箱を動かしてこの通路に進入し、スイッチを入れる（Aの先の扉が開く）。
【C】１つ目のヒューズを入手する。
【D】木箱を動かして足場にして小屋の屋根からこの通路に進入し、スイッチを入れる（Eの小船が動く）。
【E】小船を利用してF方面に向かう。
【F】ブロック２個を動かして通路を開き、奥のスイッチを入れる（B近くの採掘マシンが動く）。
【G】２つ目のヒューズを入手。
【H】ブロックを足場にして上の通路に進入し、スイッチを入れる（I近くの扉が開く）。
【I】左手奥のスイッチを入れる（ベルトコンベアが動き出す）。３つ目のヒューズを入手。
【J】クレーン操作小屋の中で、３つのヒューズを穴に差し込む。降ろした小屋の中で、武器アイテムを入手。
【G】１人目の人間キャラを倒す（武器の回収もできる）。右手奥から、セーブポイントのあるフロアに降りる。このフロアから下のフロアへの移動方法がわからない人は、右ページの「進入方法を見抜こう！」を参考に。あとは足場から足場に時計回りに移動し、Kに向かう。
【K】石柱地帯はダッシュジャンプで進む。足場にする石柱は、右側→中央→右側→中央→左側と選択すればOK。その先の斜面では、溶岩への落下に注意すること。
【L】火薬の入った木箱の１つを動かして足場にして、左手（マップでは下方向）の通路に進入。
【M】スイッチを入れる（火薬が爆発し、L近くの地形が崩れて、N方面に行けるようになる）。
【N】２人目の人間キャラを倒す（武器の回収もできる）。
【O】スイッチを入れる（P近くの扉が開く）。
【P】通路右手奥のスイッチを入れる（Oの先の扉が開く）。
【Q】３人目の人間キャラを倒す（武器の回収もできる）。地底ピラミッドを登り、Rに向かう。
【R】スイッチを入れる（S近くの扉が開く）。
【S】プレートを入手。
【Q】地底ピラミッド入口でプレートを使い、脱出する。



◀５つ目の部屋で、ブロックを引いておく。



▶これで最初のブロックをさらに奥に押し込める。

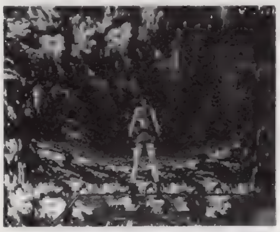
ポイントQ&A

Q：これまでのＤＰＳバックナンバーでも、正規のクリアルートとは別の抜け道がいくつか紹介されていましたが、このステージでも“近道”ってあるんですか？
A：もちろんある。例えば“ナトラの鉱山”ではセオリー通りに敵を倒さなくても、一応先に進むことは可能だったりする（ただし武器入手の機会も逃すことになるため、普通はオススメできないが）。“アトランティス”でもマップ上のKの地点では、巨大岩石を飛び越えてしまうことで、ブロックを動かす手間を省くこともできるぞ。

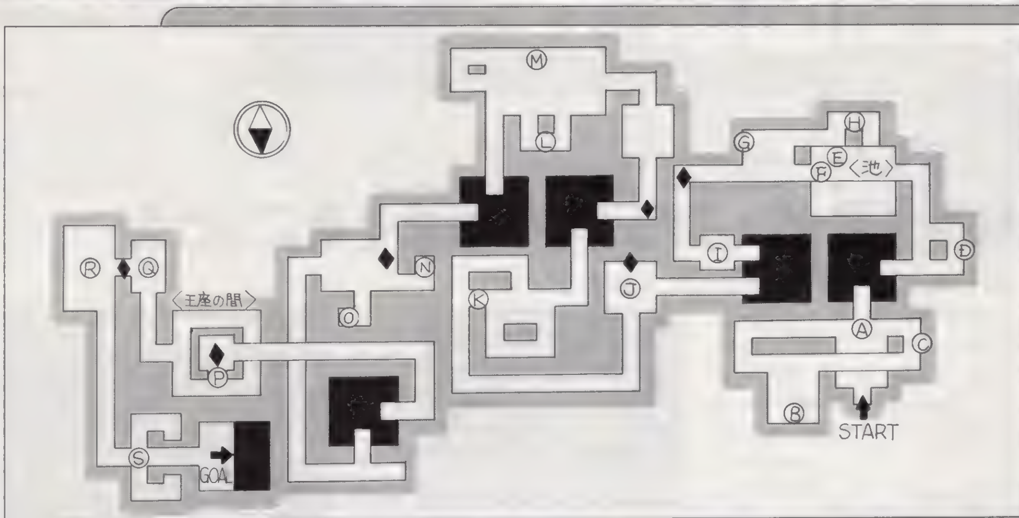
アトランティス▶Atlantis　最上階を目指し、上へ上へと上っていこう

◉進入方法を見抜こう！

マップのDの通路に進入できることに気づかず、行き詰まってしまった人も多いようだ。ここへは、写真の場所からその場ジャンプで割れ目に飛びつき、ぶら下がり状態から「✚キーの上を押したまま、⊗ボタンを1回離し、すばやく入力し直す」という操作で進入できる。ちなみに、黄色の繭の中の怪物を起こしてしまった場合は、Dの通路進入前に始末しておいた方が無難。ぶら下がり中に攻撃を受けると致命的だ。



◀この割れ目の下の通路には、重要なスイッチが隠されている。



【A】向かって左奥の階段から、上の階へと進む。
【B】向かって右手（マップ上では左下方向）にあるスイッチを入れる（スイッチを入れた場所から見て右側の扉が開く）。その奥のスイッチを入れる（C近くの扉が開く）。
【C】スイッチを入れる（Aの奥の扉が開く）。
【D】スイッチを入れる（その先の扉が開く）。
【E】水中のスイッチを入れる（一定時間Fの扉が開く）。
【F】斜面を利用して、この奥に進入。
【G】スイッチを入れる（後ろの扉が開く）。
【H】スイッチを入れる（Gの部屋に溶岩が流れ込む）。
【F】位置の変わった足場を利用してIに向かう。
【I】水中のスイッチを入れる（その先の扉が開く）。
【J】5つのスイッチを入れる（その先の扉3つが開く）。
【K】スイッチを入れる（手前の扉が開く）。ブロックを動かして転がる岩の道をふさぎ、再び部屋に入り直す。
【L】まずはここに進入し、部屋中央の通路を経由して、ダッシュジャンプでMに向かう。
【M】左手奥のスイッチを入れる（反対側の扉が開く）。ブロックをどけて、開けた扉を進み、部屋から脱出。
【N】スイッチを入れる（部屋の足場の配置が変わる）。
【O】スイッチを入れる（部屋の足場の配置が変わる）。
【P】外側の通路のスイッチ（2つあるどちらでもいい）を入れる（下のフロアに進める）。その先にあるスイッチを入れる（〝王座の間〟の部屋の扉が開く）。
【Q】スイッチを入れる（同じ部屋の扉が開く）。
【R】〝マネっこキャラ〟を倒す（同じ部屋の扉が開く）。
【S】右側通路奥のスイッチを入れる（一定時間扉が開く）。左側通路奥のスイッチを入れる（一定時間橋がかかる）。奥に進み、回転台に手を触れればクリア。

◉〝マネっこキャラ〟の倒し方

マップのRで登場する〝マネっこキャラ〟の倒し方を解説しよう。部屋の入り口から見て左手の高台のスイッチを作動させると、一定時間だけ近くの床が開く。そのあとに右手の高台に移動して、うまく誘導してあげれば、この穴に〝マネっこキャラ〟を落とせるのだ。



▲この〝マネっこキャラ〟には、レイラと同じ行動をとる不思議な習性がある。

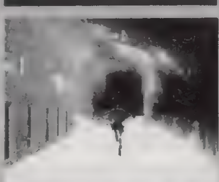
ちょっとしたことだけど、とっても大切なテクニック　最終ステージ挑戦の前に基本を再確認しておこう！

このゲームは奥がメチャクチャ深いので、かなりやり込んだ人でも案外気づかずにいるテクニックやシステムがあっても不思議はない。そんな中で、最終ステージ攻略で重宝されるものをピックアップして、今一度おさらいしておくことにしよう。

テク1：連続ジャンプは2種類ある

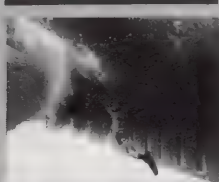
走りながらの連続ジャンプは、①「✚キー上＋□」を押し続ける普通の方法と、②「✚キー上＋□＋×」を押し続ける特殊な方法の2種類がある。①では、着地したあとに少し地面を走ってから次のジャンプを踏み切り、すばやい移動とジャンプの飛距離の長さに優れている。一見無意味そうな②は、着地をしたその場所から次のジャンプを行ってくれるという利点がある。足場から足場に飛び移るときには②が手っ取り早いことも多いので、覚えておこう。

✚キー上＋□



▲普通の走りながらの連続ジャンプ。着地寸前のポーズのバランスがいいのが特徴で、すばやい移動が可能。

✚キー上＋□＋×



▲⊗ボタンの加わった連続ジャンプ。着地を意識したポーズが特徴で、助走なしで次の跳躍に入れるのだ。

テク2：レイラ自身の反応も見逃すな

攻撃中のレイラは照準を敵（破壊可能物）に自動的に合わせてくれるし、ゲーム中の非常に重要なオブジェには、レイラの顔（画面の視点）が自動的に向く場合もある。レイラの動きに注意していたおかげで、注目すべきものを見落とさずにすんだ、なんてこともあるぞ。何をすべきか迷ったときには、レイラ本人の細かい動きにも注意しながら探索してみよう。そうすれば、何をしたらいいのか戸惑わずに済むハズだ。



◀敵などの存在は、レイラの動きにも現れる。

テク3：ぶら下がりは命を守る

崩れる足場では、その場から逃れてしまうのも手だけれど、とっさのぶら下がりも回避の有効な手段だ。ちなみに、ぶら下がり中なら、その上を岩が転がったりしてもミスにならないぞ。

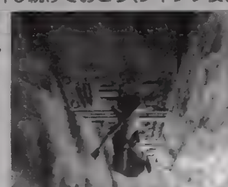


▶不意に足場が崩れたとき、すばやく⊗ボタンを押せれば…。

◀地形のへりにつかまって、かろうじて死を免れられる。

テク4：斜めの足場にはご用心

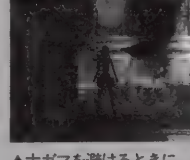
急な斜面になっている地形に立つとレイラは下方向にすべってしまうけれど、終盤ではその先にワナが待ち構えていることが多い。「知らずに着地したら斜面だった」なんていう場合には、すばやくジャンプボタンを押してから、⊗ボタンを押し続けておこう（ジャンプ後、地形のへりなどにつかまれることも多い）。この操作をすれば、ミス回避率も高くなるぞ。滑り落ちそうになったら、ジャンプ＋⊗ボタンを心掛けよう。



◀斜めの地形を滑降するときは、その先に注意。

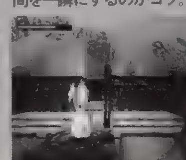
テク5：トラップによるダメージの秘密

まともな接触は禁物の〝大ガマ〟や〝炎〟も、かするだけなら即死ということもない。受けるダメージは、トラップに接触している時間に比例する点も要チェックだ。



▲大ガマを避けるときには、タイミングに注意。

▼炎トラップは、接近時間を一瞬にするのがコツ。



ポイントQ&A

Q：最後の遺跡では、今までの遺跡とは強さが段違いの敵も多くて困っています。今一度、戦闘のコツみたいなものを教えていただけませんか？
A：まず、恐竜（〝未開のジャングル〟で登場）がそうであったように、巨大キャラにつかまえられると一発死なのを忘れないように。こんな敵とは、常に距離をとって戦うのが一番だ。また、弾を撃ってくる敵は、追い回して常に背後をとろうとするような戦い方が楽な場合も多い。周辺（足場）に問題がないときに試してみてね。

戦闘国家-改-
INPROVED

新ユニットと壮大なキャンペーンシナリオを引っさげて、戦略SLG「戦闘国家」が"改"になって再び挑戦してきたぞ

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE／ソリトン ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	4月11日(発売中)		

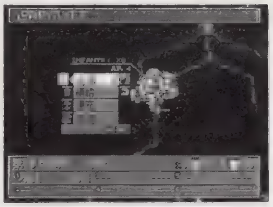
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このスペースを借りまして、本文の補足を少し。オススメユニットの所で紹介している隠しユニット、これはキャンペーンシナリオが後半(17、18面以降～)に進んでくるとＣＯＭの敵国が生産してくるモノ。敵に回すにはちょっとコワい機体だけど、今のトコロ「自国が開発できるのか？　できるならその条件は？」などについてはヒ・ミ・ツらしい(イケズ～)。現実では、どれも日の目を見ることのなかった幻の戦闘機ばかりだから、ぜひ自国のユニットとして使ってみたいよね～。　(袋　こ～じ)

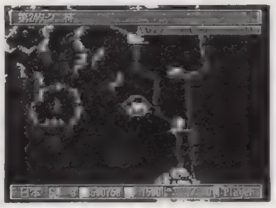
『戦闘国家-改-』ならではの戦術を身につける

◉通常MAP15面「海岸戦争」で基本を学ぼう

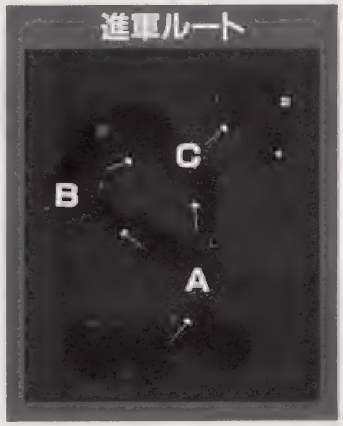
この面は陸路や海(空)路の使い分けを学ぶには絶好の場。今回は1番下の大陸の首都を選んでスタート。まず、唯一の陸路であるA地点の橋の確保と、海域からの攻撃に対処するために、海岸線の防衛強化から始めよう。序盤はあまり敵は攻め込んでこないので、敵2国が戦っている間に自国を強化する。次に狙うのが、B地点の湾岸都市。ここを占領したら巡洋艦を生産。この大陸の敵国首都の周りには戦車部隊が多く配備されるので、海からのミサイル攻撃で首都を狙うのが有効だ。最後はC地点の都市を拠点に防衛ラインを引き、左右の空海路を制圧しつつ、一気に離れ島の首都を攻め落とそう。



◀敵国が自国に興味を示さないうちに、中立都市を速攻で占領、国力を増やすのだ。

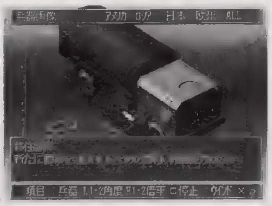


▶橋の上の都市を早めに占領して、防衛ラインをつくった後、B地点に向かおう。



◉キャンペーン中盤8～12章をポイント攻略

自国、敵対国、大陸国と3カ国が大陸の覇権をかけて、ストーリーに沿って1面1面クリアしていくキャンペーン。一見、通常マップと変わらないように見えるが、条件や状況がよりシビアである場合が多い。ここではストーリー中盤、本格的にキビしくなってくる8～12章の攻略法を伝授しよう。



▶勝利のカギを握るのが、移住部隊。かなりの資源と国力を要求するが、新都市を作れるのは大きい。

8章 「ブエノスアイレス」を占領せよ

大陸の南部の平野からスタートとなるこのマップ、大きな砂漠の周りを取り囲むように都市が点在している。その中でも、唯一の中立都市が中央にある「ブエノスアイレス」。ここをうまく占領できるかどうかが、このマップをクリアするカギになるのだ。まず、「ブエノスアイレス」占領部隊と主力部隊を編成。「ブエノスアイレス」を占領したら、主力部隊は大陸国の「大阪」へ進軍。この時「ブエノスアイレス」から陽動のために部隊を送れば、「大阪」を攻めるのが楽になるぞ。大陸国を落とせれば、後は敵対国との一騎討ちだ。

9章 敵巡洋艦に注意!?

大陸西海岸が舞台。敵対国の巡航ミサイルを積んだ巡洋艦が、作戦開始直後から南下を始めている。この巡洋艦をなんとしても止めないと、本国首都がミサイルによる攻撃を受けてしまう。ここで1番効率よく敵巡洋艦を攻撃できるのが、初期配置されている自国の2隻の潜水艦部隊。これで巡洋艦の進路を、うまくふさごう。ただし、マップクリアの条件は巡洋艦の破壊ではなく、敵対国の海岸拠点都市の占領・破壊なので巡洋艦ばかりに気をとられないように。また、途中の都市を占領すると、巡洋艦はミサイルで容赦なく破壊しにくるので注意。

10章 湖の攻め方がポイント

再び大陸中心の中央高原。敵対国の進軍部隊と、大陸国の残存部隊……1つ間違えば、かなり危険な状態に陥ってしまう。幸いクリア条件は敵対国の拠点の占領・破壊なので、大陸国の部隊にはイタズラに手を出さず、迎撃に専念した方が無難(経験値を稼げるのはオイシイのだが……)。このマップでは、高原に広がる湖の周りに点在する中立都市を占領することがクリアへの近道だ。輸送ヘリを使って、一気に歩兵部隊を送り込もう。うまく占領できたら地道に生産力を上げて、2つある敵陣営を1つずつ確実にオトしていくようにしよう。

11章 やはりポイントは「ブエノスアイレス」

見覚えのあるマップだと思ったら、キャンペーンの1章と同じマップ。だが、1章とは違って敵対国が都市をいくつか建造している。マップが狭いこともあり、状況的にはかなりキビしくなっているのだ。攻略のポイントはやはり、陸路の中間地点となる中立都市「ブエノスアイレス」。自国のもっとも近い都市からすぐに部隊を送り、速攻で占領しよう。そこを拠点に、陸路に沿って順に都市をオトしていくのが、堅実なやり方だ。ただし、敵国は輸送ヘリを使って山を越えて歩兵を送ってくるので、占領した都市を奪われないように防衛にも気を配ろう。

12章 北部島の制圧

このマップでは、北部にある島に攻撃目標の敵国拠点がある。当然のことながら、島には自国の都市はないので2段構えの作戦が必要になってくる。まず、第1段階として海岸沿いにある敵対国の都市を制圧して、しばらくは国力を貯えるのだ。そして移住部隊を生産できるようになったら、第2段階に進もう。それらの部隊を戦車揚陸艦、または輸送機に載せて北部島への揚陸作戦を開始。新都市を建造し、そこを拠点にして進軍していこう。また別のやり方として、巡洋艦からの巡航ミサイル攻撃で、敵対国拠点に目標を絞るのも手っとり早いだろう。

オススメユニット

【F−15　イーグル】
航空ユニットでは恐らく最強。ただし、値段が激高い。趣味として1つでも生産したいトコロだ。

【F−4　ファントムⅡ】
値段が比較的安く、艦上戦闘機として非常にバランスの取れた優れた機体。メインに使うのもイイ。

【E−3　セントリー】
対レーダー防御が非常に優れている早期警戒機。特に海上での防衛ラインには必ず置いておきたい。

【UH−60　ブラックホーク】
輸送だけでなく、補給や対地攻撃と汎用性が高い。対潜水艦には、姉妹機のシーホークをどうぞ。

【T−64】
値段のワリには非常に高性能な主力戦車。「エイブラムスは高いしなー」という人にはオススメ。

【ホーク】
自走能力こそないものの、防空性能は非常に信頼がおける。値段が比較的安いのも魅力である。

【スラヴァ】
ミサイル巡洋艦としては中堅クラスだが、やはり値段の安さと、要求する生産力が低いのが決め手。

【ロスアンジェルス】
海戦の序盤では非常に役に立ってくれるであろう攻撃型潜水艦。コストパフォーマンスが高いぞ。

隠しユニット

【F−23　グレイゴースト】
アメリカ空軍のステルス戦闘機の試作。次期主力戦闘機とし不採用になってしまった。

【A−12　アベンジャーⅡ】
独特なフォルムを持つステルス艦上攻撃機。予算超過のために完成されなかった、幻の機体だ。

【Yak−141　フリースタイル】
マッハ1.7を叩き出す超音速VTOL(垂直離着陸)機。有名なハリアーを上回る性能を持つという。

ポイントQ&A

Q：都市の拡大には「規模拡大」と「工場拡大」と「基地拡大」の3つがありますが、どれから大きくしていくのが1番有効なんでしょうか？
A：「規模拡大」すれば資金が溜まり、「工場拡大」をすれば生産力が上がり新しい兵器が作れ、「基地拡大」をすれば発着可能な部隊数が増える、とどれも一長一短。前線から離れた所では「規模拡大」、前線近くの都市では「工場拡大」、補給目的などの中継地点では「基地拡大」と、ＴＰＯに分けて成長させるのがベストだ。

首都高バトルR

土屋"ドリキン"圭市を倒すための邪道攻略を紹介。これさえ読めば、AT車&ドリフト未使用でも彼に勝てるはず！

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	元気	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）ジョイスティック、ネジコン
発売日	4月25日（発売中）		

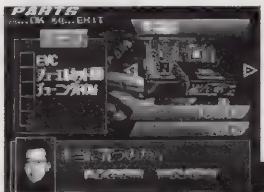
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームではドリフトが何かと優遇されている（スピードが落ちない、専用のボタンが用意されている等)。しかし、コーナーへ入るタイミングや、コーナーを抜けた直後の立て直し方にコツがあるため、誰でも使いこなせるというものでもない。そこで今回は〝邪道攻略〟として、ドリフトを使わない攻略パターンを紹介することにしました。美しい勝ち方ではないかもしれないけれど、この戦法で私がドリキンに3回勝った（3回エンディングを見た）のも事実。きっと役に立つはずです。（ウォルフ）

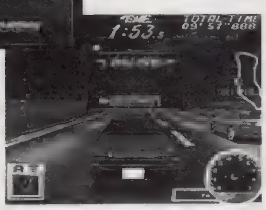
どうしても"勝ちたい"という人に贈るドリフト無視の邪道攻略

◉なにはなくともチューンナップ

シナリオモードでもっとも大切なのがチューンナップだ。この〝邪道攻略〟では「AT車でドリフトを使わずにクリアする」という戦法を主眼に置いている関係で、最終的に最高速よりもグリップやハンドリングがポイントになってくる。どれを買うか迷ったら、これらのパラメータをアップさせるパーツから買ってみるといいだろう。ただし、パーツを1つ組み込むだけで、車の操作感が（微妙とはいえ）変化してしまう点には注意すること！　仮にライバルに負けたとしても、ポイントは得られるのでこまめにチューンナップしていけば大丈夫。ただし、場合によってはリスタートもありだ（パーツも消耗しないし、操作感が変わらないため)。「今度やれば勝てそうだ」と思ったら、ライバルがゴールする前にポーズをかけて、リスタートするといい。



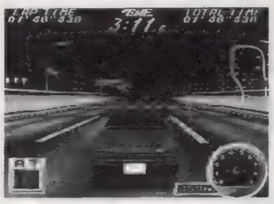
◀ポイントが少ないゲーム序盤では、思うようにチューンナップできない。まずは「軽量化」と「フューエルカット解除」を買い、あとは欠点を補うよう買っていくのが基本。



▶勝てそうにない場合はリスタートする手もある。負けてもポイントは入ってくるが、チューンナップするよりも、同じ操作感覚でプレイできるというメリットを取るわけだ。

◉ポイントとなるのは3周目！

何度も壁や一般車にぶつけてしまったからといって、1～2周目の時点で勝負をあきらめてしまうのはもったいない。このゲームは3周目にライバルとの熱いバトルが楽しめるように作られている関係で、かなり離されていても一気に盛り返せることが多いからだ（コース半周くらい引き離されていても、3周目で追い抜けるほど)。ただしこれも、逆にいえば「いくら1～2周目の調子がよくても、3周目で大きなミスをしてしまえばそれで帳消しになってしまう」ことを意味している。それだけに3周目は慎重に走るよう心掛けよう。中でも特に気をつけたいのが一般車との接触。横をこする程度ならそうロスにならないが、ギヤを大きく落とすことになる正面からの衝突だけは絶対に避けたい。くれぐれも「ライバルとの競り合いに気を取られ、カーブの出口にいた一般車と激突した」なんてことにならないように。



◀これだけ離されてしまっても心配しなくていい。1周目は加速性で劣るライバルに離されてしまいがちだからだ（パーツがたいして揃っていないときは特に)。無理についていこうとせず、あくまでもマイペースでいこう。



▶ドリキン（3回目）に勝ったときのタイム。1～2周目は軽く流し、3周目で勝負していることがわかるはず。これでも勝てるのだ。

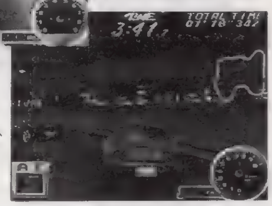
◉車をぶつけて曲がる戦法もあり

曲がり方についても触れておこう。まずはコーナーの前でブレーキを押して減速し、そのまま曲がる。そして曲がり切れると思ったらすぐにブレーキから手を離し、アクセルをめいっぱい吹かせばOKだ。

ただし、状況によってはコーナーを曲がり切れるまで減速するよりも、壁にぶつけて曲がる方が速かったり、操作が簡単だったりすることもある。ここではあえて「ぶつけて曲がる」という邪道攻略をオススメしておこう。とはいえ正面からぶつかってはスピードが一気にダウンしてしまうし、バウンドする向きによっては壁に2度3度とぶつかってしまって逆効果となる。ある程度まで自力で曲がってから、45度くらいの角度で壁に突っ込む感じでいこう。ドリフト時よりスピードでは落ちるけれど、十分に速くコーナーをクリアできるようになるはずだ！



◀アクセルボタンを押したままブレーキボタンを押し、減速する。急激にハンドルを切らない限りドリフトしてしまうこともないので、まずはこのテクから身につけよう。



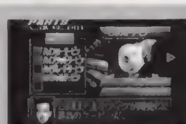
▶壁にぶつけて曲がるという強引なコーナーリング。大きく減速しないと曲がれないコーナーでは、こうやって曲がった方が効率がよかったりする。一般車の位置には注意！

ドリキンに勝つといいことが…



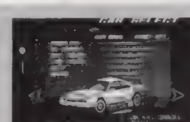
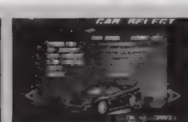
ライバルたちの最後に登場するのが〝ドリキン〟こと土屋圭市。彼に勝つと右上のムービーが流れ、そのままエンディングへと続いていく。しかし、そこで満足していてはダメ！　彼に勝つたびに素敵な御褒美が用意されているのだから……。

1回目クリア




ショップに新パーツが入荷する。「スペシャル」シリーズはかなり性能がいいので買っておきたい。「坂東人形」はすべてのパラメータがアップする、究極のパーツだ。

2回目クリア

写真にある2台の車が使えるようになる。そのフォルムからも想像できるようにかなり性能が高い。ただ残念なことに、チューンナップすることはできないのだ。

電撃PSではみんなの質問を大募集

世界中にはいろいろと謎めいた事件が数多く発生しております。今世紀、世界でおきた代表的な謎と言えば、ブラジルでおきたガルフブリーズ事件、エリア51のUFO事件、カナダの森林警備隊に撮られたビックフットなどがあげられるでしょう。どれも夢があり、魅力的ですがとりあえずそんな難解な事件はおいておき、もっと身近な謎に迫ってみませんか？　そう、あなたの部屋の隅に置きざりにされた解けないPSソフトの謎なんてどうでしょう。FBIにも劣らないんじゃないかなぁと思われるDPSの情報網と、その手のエキスパートライター陣が、あなたの謎をビシっと解き明かしてくれるでしょう。さあ、勇気を出してDPSにアナタの謎をお教え下さい。おハガキ待ちしております。 Byもるだぁー。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：最終コーナーからゴールまでの距離が短いコースでは、いつも最後の最後でライバルに抜かれてしまいます。何かいい戦法はないものでしょうか？
A：ライバルは最終コーナーをドリフトで抜けてくる。ライン取りにはパターンがあるので、よく観察しておこう。あとは、そのラインをふさぐように運転すればいい。バックミラーで見ながらブロックすれば、それだけ勝率もアップするはず。もし並ばれたら、壁に押しつけるように走ってみよう。うまく行けば後方に押し返せるぞ！

ウラワザデータベース Ver.4.9

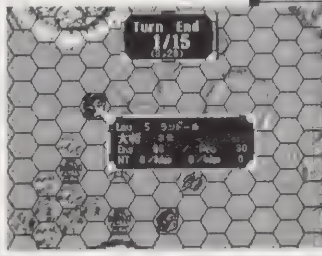
春ということで、なんとなくウラワザ。いや、なんせ春ですから。

ウラワザデータベースも回を重ねることはや……何回目だか忘れちまったい。まぁ、だいたい40回くらいだ。50回目くらいには、何かパーッとお祝いでもしようかね。いや、お祝いするだけだけど。

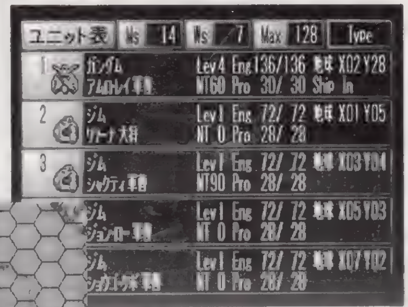
LV80 SDガンダム GCENTURY

■特殊な名前

ユニットメニューで「ネーム」を選び、パイロットネームを特定の名前に変更すると、様々な効果が現れる。効果と名前の対応は以下の通り。①レベルが5になる／リョウ・ルーツ、デフ・スタリオン、ランドール、キラル・メキレル。②レベルが4になる／ロンメル、ダニー。③レベルが3になる／デル、デューン、リュウ・ホセイ。④階級が大尉になる／シン・マツナガ。⑤階級が大将になる／リリーナ。⑥レベルがACE2になる／B・ジョーカー、J・I・ダイヤ、K・エース、Q・T・スペード。⑦NTレベルが変化する／カツレツキッカ、シャクティ。



◀例えばレベルを5にしたい場合、左で紹介した4人の中から、どれかの名前をつければOKというワケなのだ。



▲中にはガンダムファンにはお馴染みの名前もチラホラ。他にも効果のある名前があるかも。いろいろ変えて遊んでみよう。

LV50 ファイナルファンタジーIV

■アイテム増殖

戦闘中に、先にアイテム欄の空欄にカーソルを合わせて盾を外す（このときアイテム数が偶数なら右、奇数なら左側の空欄に合わせること）。次に、先に武器欄にカーソルを合わせて武器を外す。後は戦闘を終了させると装備欄に「た4」と表示されているので、そこに増やしたい武器を装備させ、すぐに外す。そして武器の表示が「武器名：た5」となったら成功。これで、その武器が255個にふえている。

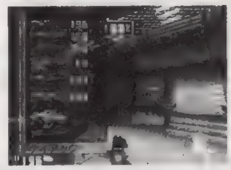


◀SFC版でできたウワザ。このワザに限らず、すべてのウラワザ完全再現。

LV50 ディスラプター

■コマンドいろいろ

ゲーム中㋝を押しマップを表示。次にL1でリアルタイム・オフにして以下のコマンドを入力。①無敵になる／◎、◎、□、◎、△、⊗、⊗、◎。②体力回復／△、⊗、⊗、◎、⊗、△、□、□。③武器弾数＆サイオニックパワー最大／⊗、□、△、△、⊗、◎、△、⊗。④全武器＆サイオニック装備／□、△、□、□、◎、□、◎、△。どのコマンドも、銃を構える音がしたら入力成功だ。これだけあれば、もはや目を閉じていてもクリアできる!?

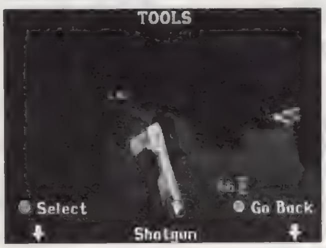


◀コマンドの入力は確実に。成功すれば音が鳴るのでわかりやすい。

LV50 トゥームレイダース

■武器無限コマンド

ゲーム中いつでもいいので㋝を押して「TOOLS」画面を表示させる。そこでL1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、㋝と入力。これで、すべての武器が揃っていて、弾数も最大の状態になるぞ。このコマンドはゲーム中何度でも使えるので、事実上弾数は無制限。これでクリアも見えてきた？



▲コマンドは何度でも使えるので、遠慮しないで撃ちまくろう！

LV50 SDガンダム GCENTURY

■パラメータエディット

モードセレクトのアクションバトルで、デスネイビーにカーソルを合わせて（戦場は浅瀬か深海を選ぶこと）R1＋L1を押しながら㋓。これで、ユニットのパラメータエディットが可能になるぞ。ただし、セーブはできないのだ。

LV50 ハームフルパーク

■テストモード

オプション画面で「EXIT」にカーソルを合わせてR1、R2、L1、L2、R1、L2、◎の順にコマンド入力。これで、面セレクトやエンディングの鑑賞などが行える「テストモード」に入ることができるぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

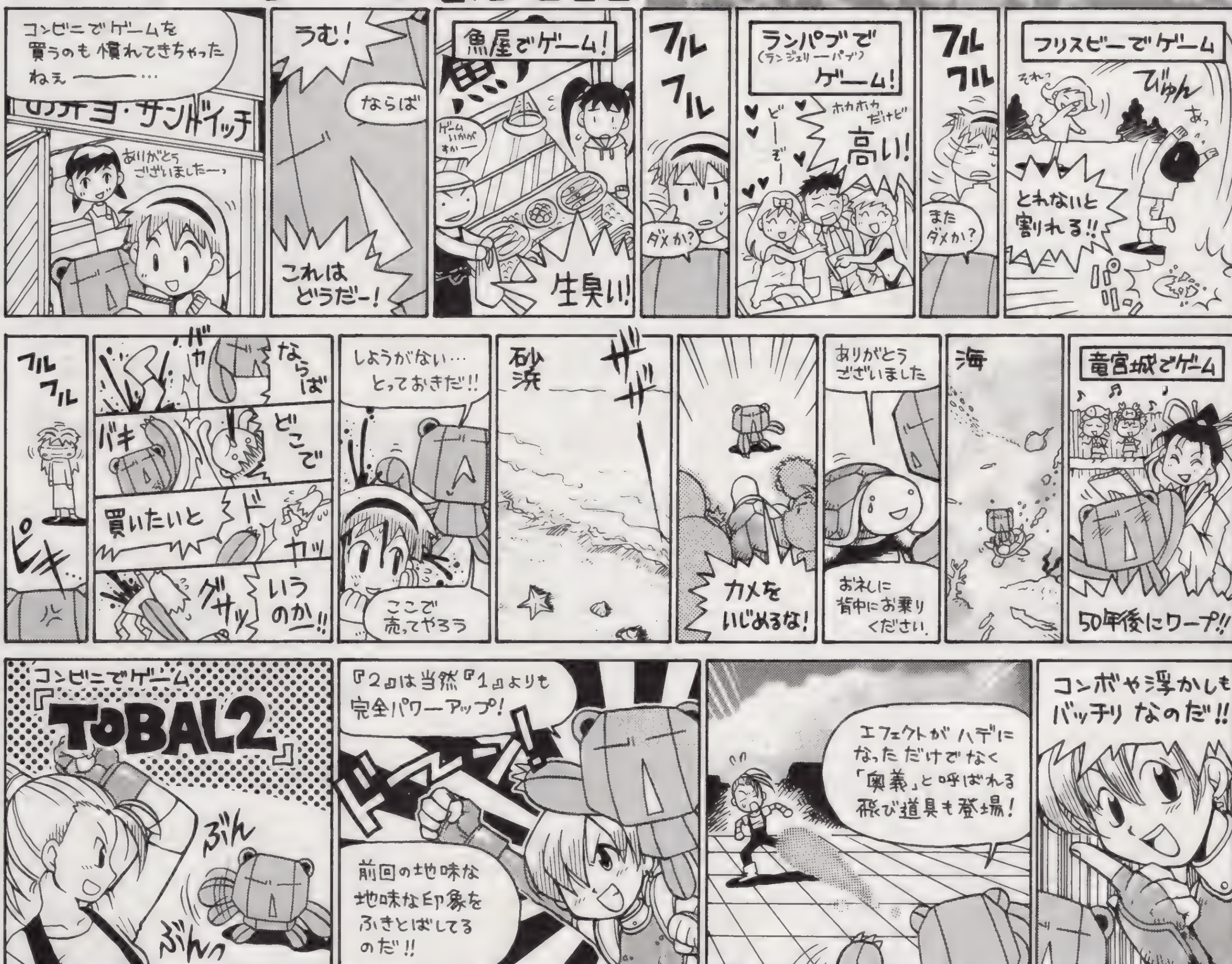
LV100：12,000円分の商品券
LV80　：　8,000円分の商品券
LV50　：　6,500円分の商品券
LV20　：　4,500円分の商品券
LV0　 ：　2,000円分の商品券

今月の採用者：LV80（1名）／茨城県　友谷秋次くん。LV50（5名）／千葉県　千里義隆くん、大阪府　吉見広大くん、大分県　佐久間高久くん、北海道　酒乱坊くん、東京都　山沢尚くん。

TOBAL2
はじめて物語

まんが 岩瀬さとみ

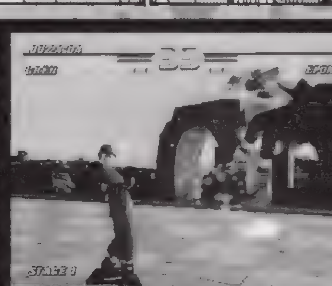
新キャラや奥義という新システムが加わったことによって、魅力的に生まれ変わったこの『トバル2』。今回はこのゲームにズズイと迫っちゃおう。



くんでつかんで つかんでくんで あなたと戦う 冒険もするの その1

●『トバル』の魅力はこんなところにあるんです！

リアルさを追求した、ストイックな格闘ACT『トバルNo.1』。一般に、2D格闘ACTは"気の力による飛び道具"だとか"常人の限界を遙かに超えたジャンプ力"などによる、いわば現実とはかけ離れた戦いを、スピード感と爽快感重視で完成させたものとして認識されています。それに対し、3D格闘ACTは、現実に則したリアルさを追い求めた形として、その立場を完全に2D格闘ACTとは異なるものとしています。そんな3D格闘ACTの中にあってまで、前作『トバル』はよりリアルな、そしてストイックな格闘ACTとして世に認識されたのです。その理由の最たるものが独特のシステム、つかみの存在であるといっても間違いはないでしょう。従来の格闘ACTでは、基本的に投げという行動は、相手をつかんだ瞬間に成立していたのに対し、この『トバル』では、それらの行動がまったくの別物となっていたのです。そもそも現実世界でも、つかんだ瞬間投げが完成、などということはないはずです。つかんでから投げ、打撃、あるいは押したり引いたりして相手の体勢を崩す、などといった実際の格闘技でも見られる行為、それが『トバル』では楽しむことができたのです。そういう意味で『トバル』は、3D格闘ACTの中でも独特のスタンスを持っていたと言っていいでしょう。そして、今。その続編、『トバル2』が登場となりました。前作で好評だった基本的なバトルシステムはそのままに、つかみからの選択肢が増加。さらに、すさまじいまでの破壊力を秘めた奥義などのシステムが追加され、新たな姿となって生まれ変わったのです。前作で不評だった「地味である」という欠点を補って……。



▲今回から新たに追加された、奥義。この技の存在が、『トバル』の戦いを大きく変える!?



くんでつかんで つかんでくんで あなたと戦う 冒険もするの

その2

● 「トバル2」は、戦い方がちょっと違います!

奥義という新たなシステムが追加され、さらに新技の数々により、連続技が組み立てやすくなった今回の『トバル2』。これにより、前作より爽快感あふれる戦いが可能になったのです。ある意味、前作の基本スタンスであったリアルさからは離れてしまうために、これについては賛否両論あるところでしょう。ともかく、そういうわけで、『トバル2』は前作と違った戦い方が求められるのです。ここでは全キャラ対応版の、基本的な戦い方講座をお届けしましょう。まず、『トバル』シリーズの魅力でもあるつかみ。実はこれ、慣れるまでは非常に使いづらい(というか、リスクが大きい)行動なのです。最初はすべての格闘ACTの基本である、打撃技から。『トバル2』では、浮かし技というものが非常に重要になっています。前作ではそれほど効果のなかった相手を浮かす技ですが、今回はどのキャラも性能が向上し、相手を宙に浮かせてから落ちてくるところに連続技、ということが簡単にできるようになっているのです。空中に浮かせてしまえば、相手は完全に無防備。ほとんどリスクなく、確実に打撃を与えることのできるこの空中連続技、使わない手はないでしょう。というわけで、まずは相手を空中に浮かせることのできる技(特に、出した後のスキが小さいもの)、次に落ちてくる相手に確実にたたき込むことのできる連続技(当然、ダメージが高いものの方がいいに決まってます)を覚えましょう。トレーニングモードを活用するのがナイスなやり方です。こうして基本的な戦い方をマスターしたら、いざ、つかみに挑戦しましょう。『トバル2』の真のおもしろさはここにあるのですから。



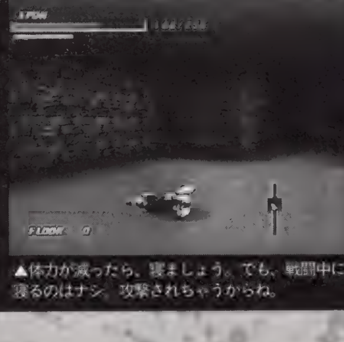
▲やはり基本は打撃技。相手を浮かしてからの連続技が熱すぎなのです!! さぁ、練習しましょ。



くんでつかんでつかんでくんであなたと戦う冒険もするの その3

●クエストモードだってイケてるんですってば！

前作で大好評だったクエストモード。ここでのアクションはバトルシーンのそれと同じで、ダンジョン探索をしながら（すなわち、目的意識を持ってプレイしながら）戦いの腕も上達するという、オマケというには豪華すぎるモードです。『トバル2』では、このクエストモードが前作より大幅にパワーアップしています。フィールドマップ、成長の概念、敵を倒して得たお金での買い物……といったように、さながらアクションＲＰＧなみのボリュームとクオリティを誇っているのです。しかも、このモードで育てたキャラは、メモリーカードにセーブしておけば、トーナメントモードやＶＳモードなど、他のモードで使うことも可能なのです！　さて、このクエストモードですが、実は前作よりも難しくなっています。というわけで、ここでは、クエストモード攻略の際の心構えを伝授しましょう。まず、敵キャラの弱点を見抜くこと。やたらガードが固いのに投げには極端に弱かったりとか、足元の防御が完全にお留守だったりとか、どの敵も何らかの弱点を持っています。弱点を突けば、簡単に倒せてしまうことが多いのです。次に、戦いが終わったら寝ること。今回のクエストモードでは、寝ることが可能となっています。寝ることによって空腹度がアップしてしまいますが、寝ている間は徐々に体力を回復していきます。敵を倒すと食料となって残ることが多いので、空腹度に関してはあまり心配はありません。そして最後に、ダンジョン内の敵はすべて倒すこと。１度そのダンジョンをクリアしてしまうと、もう入ることはできません。敵を無視して先を急ぐと、せっかくの経験値を稼ぐチャンスが減ってしまうのです。



▲体力が減ったら、寝ましょう。でも、戦闘中に寝るのはナシ。攻撃されちゃうからね。

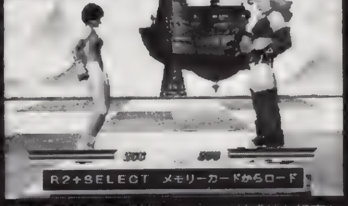
TOBAL2はじめて物語



くんでつかんで
つかんでくんで
あなたと戦う
冒険もするの
その4

●こんなことを『トバル』シリーズに望みたい!

『トバル』といえば、「リアルな格闘ACT」=でくくってもいいくらい定着したイメージだと思われますが、反面、「そうかなぁ?」と思っている人もいるのでは。特に、格闘技にくわしい人ほどその傾向が強いようです。なぜかというと、キャラと技とがいまいち統一がとれていないのではないか? というのが考えられます。例えばオライムスは、ボクシング技を使うキャラ。でも、彼の技の中には「ホントにボクシング?」と思わされる技があるし、何より他のキャラもボクシングで使うような技を持っていることが少なくありません。キャラと技とにもっと統一感を持たせれば、ゲームはもっとリアルになるはずです。では、こんどは『トバル』がリアルになるためには何が問題かを考えてみましょう。それはズバリ、キャラにあると考えられます。例えばオライムスやイール。リアルを追求したゲームにあって、人間とは根本的に構造が違う宇宙人が存在する。ここに、『トバル』がリアルになりきれない理由があるのでは? ここはいっそ(非常に乱暴な意見だとは思いますが)宇宙人はすべて敵、プレイヤーキャラは人間のみ、なんてしてみてはどうでしょう? 少なくとも、リアルにするという点では、良いと思われるのですが……。他にはシステム的にはかなりの水準で完成されているゲームだと思うので、あまり大きく変更すべき点は見あたらないかもしれません。では、ゲームの魅力について考えてみましょう。『トバル』の魅力といえば、クエストモードの存在が挙げられるでしょう。1人プレイが楽しい格闘ACTは貴重です。もう少し取っかかりやすくして、さらにボリュームアップ! なんて、贅沢な話でしょうか?



▲女の子キャラの増加、ってのも魅惑的な提案かも。いや、マリーとかじゃなくて。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

ゲーム業界に名を轟かせる偉人さんたちが熱く語るコーナー、それが電撃コラムスでございます。それでは今回も誌面に穴が開くほどお読みください。グリグリっと。

風上旬プロフィール

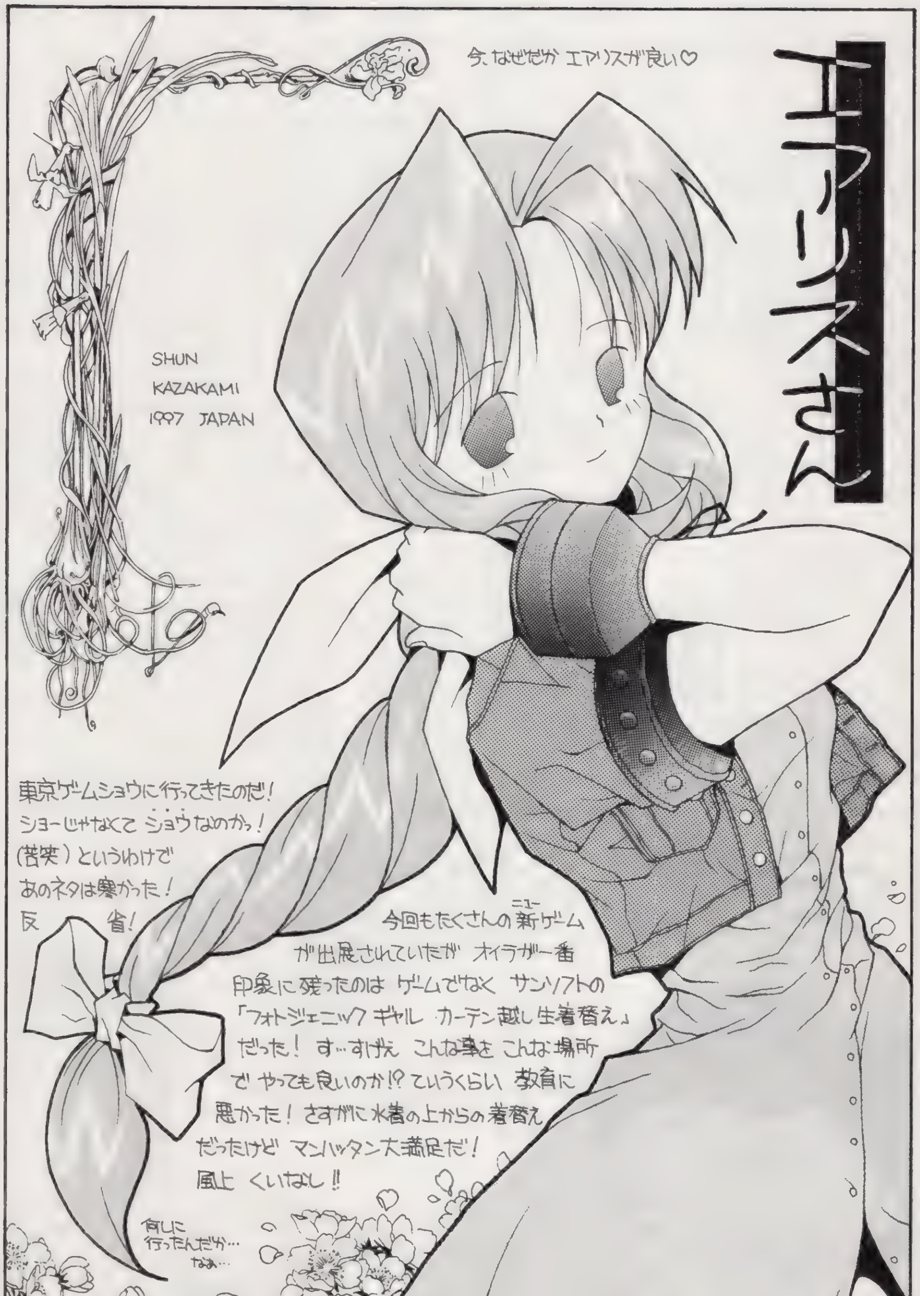
いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。マジメなのかフマジメなのかわからない先生にお便りを！

★技の1号、力の2号 ～ドキドキ失業リーグ～

もしかすると失業する可能性をも秘めたドキドキ結果発表は次号……と前回書いたところで、今回は某専門学校から届く、僕の「アート適性」はどうなんだろうプロジェクトの結果報告をする……予定だったが、来ない！　届かない！　…どういうことだっ代ア○！　この作戦では、僕は一般のふりをして送っているので、しめ切りに間に合わない、というアクシデントが起きてしまうのである。むぅ……しかし、このままこれを書かないでいると本当に失業してしまいそうなので、今回は別のお話にしましょう。校了はすぐそこなのだ。走れ風上。歌謡曲も走れ。

さて、僕も読者コーナーのページで毎回「ぺん毛」も飛び出ちゃうような、くだらないマンガを連載している「電撃王」で、今度「C－プロジェクト」なるものが発動されました。これは、紹介するゲームの制作に携わったクリエイターの名前を掲載し、今まであまり日の目を見ることがなくて無名だったけども、実は有能なクリエイターのみなさんにスポットを当てていくといった大変意義のあるものであります。

こういったことは大変うれしいですね。僕が前いた会社では、マスコミに名前を公表することはおろか、スタッフロールさえ作ってはいけないという制度があったのですが、まだ新人で意気盛んだった僕は「それはおかしい」と思い、若さゆえ、上司と大ゲンカしたのち、せめてスタッフロールだけでもと、半ば強制的に組み込んでたりもしてました。なぜ会社が名前の公表を渋るのかは、よくいわれる「引き抜き」防止のためにほかならないのですが……実際のところ、名前を出そうが出すまいが、クリエイター同士、横のつながりで情報はある程度漏れてしまい、結局は引き抜かれる者は引き抜かれてしまうのです。ようは各個人の考え方しだいなワケで……そこをただやみくもに禁止し、作り手の気持ちを尊重しない会社は、やがては本当に「失業」してゆくことになるのかもしれません。ポーツマス条約にも、そう記されているできっとそうゆうことなのです。たぶんそうなのです。



ワープの「見るラジオギャル」も良かったど！ピアノ弾く生社長はキツかったけど…

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩﨑啓眞 近況

電撃プレイステーションD2のプログラムが完成寸前。今回のテーマは…なんでも3D、なんでもポリゴンです。見てやってください。

★ＳＳの後継機・コード名「ブラックベルト」のウワサから考えるＰＳの後継機

3月下旬、米国ＮＧ誌（Next Generation）のサイト（インターネットのホームページがおいてあるところ）で、大変なすっぱ抜きと思われる記事が掲載された。それは4月3日にセガが新ハードウェア「コード名ブラックベルト」を発表するというものだった。「ブラックベルト」のスペックはずいぶん豪華で、もし本当に発表されるなら大変な騒ぎになるのは間違いなかったのだが……。

現実的には完全な誤報。注目の4月3日にはブラックベルトの発表会など影も形もなし。ＮＧ誌の勇み足もいいところだったわけ。だが、なぜこのような誤報が出たのかといえば、ＮＧ誌がアメリカのサイトであることと大きく関係がある。というのも、日本では、サターンも累計の販売台数が公称350～400万台ぐらいということになっており、十分な市場を持っているが、アメリカでは状況が違う。ＰＳとＮ64が死闘を繰り広げており（Ｎ64は日本では今のところパっとしないが、アメリカでは公称で250万台以上売れたことになっている）、サターンはすでにカヤの外といっていいような状況なのだ。

また、その売れ行き不振（ジェネシスの売れ行きが止まったこともあるが）を背景にセガが去年の決算でかなり大きな赤字を出していること、日本でもＰＳに水を開けられつつあることに加えて、ＮＧ誌の持ついくつかの情報源からの情報を総合して、最終的に「ブラックベルト」の情報には「ホームページの記事として載せるには十分な信頼性がある」と見て発表したのだろう。しかし、現実的にはそういう発表がなく、誤報となってしまったわけだ。

では、セガが新ハードウェアを開発していないのかといわれると、ブラックベルトなんてコード名であるかは不明だが、発表されるかどうかはともかくとして、必ず開発しているに決まっている。

それというのも、ともかくハードウェアの世界の進歩は速いからだ。3年前に登場したときにはＰＳもサターンも設計の方向性は違うとはいえ、それぞれすばらしいハードだった。だが、今の目で見ると、明らかに力不足とまではいわないが、少なくとも平凡よりやや落ちるハードウェアになりつつあるわけ。

端的にいえば、ＣＤの読み込みは話にならないほど遅いし（パソコンでは今や8倍速以上が当たり前）、メインメモリも足りないし、Ｖ－ＲＡＭ（グラフィックのテクスチャなどを置くためのメモリ）も不足。バス（データの通り道）もそれほど速いといえる状態ではないし、ＣＰＵに至っては「遅い部類」に入るようになってしまった。

結果として、ＣＰＵは今のパソコンと比較して、パフォーマンスは4分の1あるかないかという程度にまで差がついてしまっているし、グラフィックの機能もパソコンの最近の3Ｄハードウェアと比較すると、かなり見劣りがするものになってしまっている（最新鋭のパソコンの3Ｄアクセラレータの特殊効果の充実ぶりはすさまじいほど）。

それほどコンピュータの進歩は速いのだから、セガが研究・開発をしていないなんていう、それこそハードウェアメーカーとして致命傷になるようなことをするはずはない。そのタイミングがいつかはともかくとして、いずれ（たぶん、この1年以内…カンだけど）なんらかの発表があるのは間違いのないところだろう。

さて、ではＰＳはどうなのだろうか？　今まで書いたとおり、ハードウェアメーカーが、研究・開発をしていないなんてあり得ないので、絶対に開発は行われているはず。

逆にいえば、年末～来年には、少なくとも次期ＰＳのスペック程度は発表される可能性は高い、と僕は見ているのだが、ＰＳには少なくとも日本では発表するにあたってクリアしなければいけない大きなハードルがあるのはたしか。

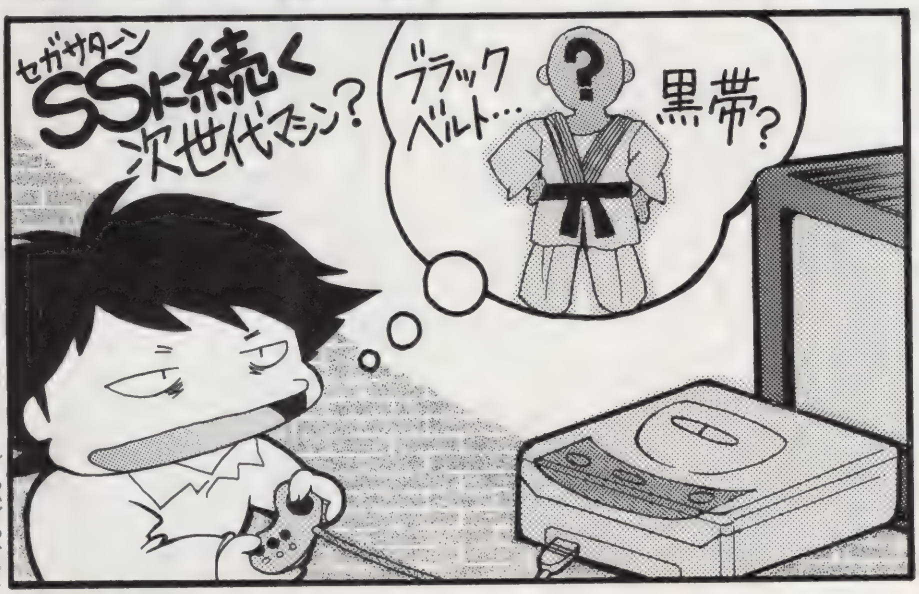
それは、1月に発表された「ドラクエⅦ」だ。「ドラクエⅦ」は発売は早くても来年といわれている。遅ければ再来年になるかもしれない。つまり「20世紀最後の大型ＲＰＧ」になる可能性も高いのだ。でも、「ドラクエⅦ」発売までＰＳがバージョンアップされないとなると、最初に書いたように「ハードウェアとしてはっきり見劣りする状態」になってしまうのは間違いがないところ（前回書いたように、この数年でパソコンがゲームマシンを超えるほどのコストパフォーマンスを得られるとは思わないが、来年末とか再来年になれば、もっと普及して、比較されることが増えるのはたしかだ）。

逆にいえば、新しいＰＳ（後継機）は「ドラクエⅦ」に代表される、現在のＰＳ用に開発されたソフトが動くことを宿命づけられている、上位互換であることは絶対の条件だと思われる。

そこで下手に世代交代すると、場合によっては他機種に負けることになってしまう。これを確実に次につなぐためには「昔のソフトが動いて、なおかつ新しいソフトも動くハードウェア」にするしかないわけだ（任天堂がＦＣからＳＦＣに移行したときには圧倒的なシェアの差があったのでそういう点は問題なかった。今度はそうはいかないのは明らかだろう）。

それを考えると、次のＰＳは上位互換で、今までの資産を継承しつつ、数年間は見劣りのしないスペックであることが目標となると思われる。では、それがどんなスペックとなって現れるのだろうか？

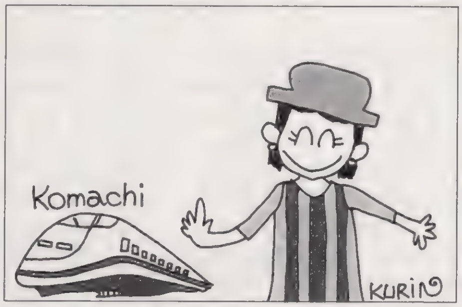
それはさすがにわからないが、期待して待とうではないか。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ RPGもかなりイケます。

★しょっつる鍋にくいっと日本酒で舌鼓

風に吹かれて宙に舞う桜の花びらって本当に優雅なものですね。この前じっと見ていたら実にひらひらぁ～くるくるぅ～と舞い降りて桜吹雪となるのです。今ではすっかり葉桜の風景になっていますが、今か今かと出番を待っていた木々の新芽がそこかしこで芽吹きはじめました。

私は東京の桜が一番の見頃を迎えた週末に、ラジオ番組の仕事で三日ほど秋田へ行ってきました。東京では20℃を越える暖かさでしたが、さすがにこちら東北では小雪が舞う寒空で、日本って本当に縦に長い国なのだと実感しました。そして、取材を兼ねて開業したばかりの秋田新幹線「こまち」に乗りました。盛岡～秋田間の角館、田沢湖付近ではまだ新雪が残る森林地帯を抜けてすっかり冬に逆戻りしたようでした。面白いことに途中の大曲駅では、新幹線には珍しくスイッチバックをして進行方向が逆になるのですね。これは新しい線を引き込まずに在来線を利用しているからとか。また、「こまち」の車内で食べた〝秋田まるごと弁当〟はおいしかったぁ…。夜はスタッフみんなで秋田名物三昧、しょっつる鍋にきりたんぽ鍋と舌鼓を打ちました。ところで、〝しょっつる〟って知っていますか？　塩汁とか塩魚汁と書くらしいのですが、ハタハタやイワシなどの白魚を塩漬けにして発酵させたもので、タイ料理でよく食べるナンプラーに似ていますね。いやぁ、これは本当においしかったぁ。

それから、翌日には秋田の名酒高清水（たかしみず）の酒蔵を取材してきました。お酒がどのような過程を経てできるのかを興味深く見学しました。私個人、お酒はあまり強くないんですけれど、日本酒はけっこう好きなんですよねぇ（!?）。この高清水というお酒、うま口といって本当においしかった……あーまたくいっと飲みたいー！　そして男鹿半島の旅館、約百畳の広間から日本海を望みながらのラジオ番組。露天風呂からの生中継、なまはげ乱入と郷土色豊かな楽しい生放送となりました。

さてゲームレポートは、前回ひと休みしていましたが「ＦＦⅦ」の第４弾をお届けしましょう。まずは、ゲーム感覚で楽しめたステージを２つ。１つは、バトルも忘れ楽しいひとときを過ごせる「ゴールドソーサー」のシューティングコースター。まるで「ジャンピングフラッシュ！」の遊園地のステージを思わせるようで楽しかったぁ。もう１つは、アイシクルロッジと大氷河をつなぐスノボー。こちらはまるで「ＥＳＰＮ」みたいでスピード感ありスリルありで最高でしたよ。さぁ私は現在ディスク２をプレイ中ですが、とりわけディスク１のラストシーンは感動的でＣＧ映像が非常にキレイでした。きっとディスク２のラストシーンも……ちょっと期待しちゃおーかな。それにしてもさ、ケット・シーはどうして関西弁なの？　まるで山形弁が達者な外国人タレントのダニエル・カールみたい。

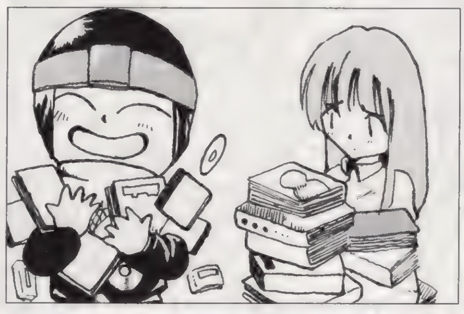
またまた今年も花のゴールデンウィークがやって来ます。森林浴でおいしい空気いっぱい吸ってパワー全開だぁー!!

★もっとおとなになりなさい　２点

次の仕事を探してはや１カ月。知人の紹介する会社から、はてはパソコン通信のゲーム開発者募集ボードまでチェックしてたのですが、これがなかなか「これじゃぁっ！」という仕事にヒットしない。もともと引っ越しも考えていたので、今回はとくに勤務地・都内というのにはこだわらなかったのですが、逆に「引っ越してきてまでこの仕事を？」と先方に警戒される始末。なんだかなぁ…。近頃はさすがに、フリーになりたての頃（今から５年くらい前かな）仕事をとっていたのとは勝手が違ってきているので、そろそろどこかの会社に社員として入ろうかと画策しているのですが、正社員ともなると、こういうコラムみたいな「雑誌の仕事」は、なかなか認められないので大変です。いやー、実は今年の確定申告のときに、税理士に「ゲームグラフィッカーなんてカタガキつけて、イイ気になってんなよ」みたいに言われたので、反論してちとモメたので、確定申告が面倒になったというのもあるのですが（笑）。

さて、この話も関係あるのですが、最近とくに食生活が乱れていて、カルシウムが不足しているせいか、メチャクチャ怒りっぽくなっています。映画館で隣りのカップルが、前に座ったおとなしそうな…まぁ悪く言えばちょっとオタクっぽいお兄ちゃんに、「邪魔よねー」とかボヤきながら、自分たちはマクドのバリューセットをガサガサいって開けて、映画が始まってもドリンクの氷をジャラジャラ回しているので、暴力の衝動を抑えるのに大変でした。オマケに映画が終わったあとは、ゴミを散らかしたまんま帰るし。対戦ゲームをしていても、乱入しておきながら自分から攻めてこない（いわゆる待ちプレイ）とかいう行為には、すぐにカッとなって暴力に訴えようとするのですが、これには自分でも愕然＆反省。原因はたぶん「精神の未発達」、簡単にいえばオイラの中身が子供なんですよね。他人に非を見つけると、指摘せずにはいられない。

「正義」なんてただのタテマエで、ようは自分はこの人より優れているのを、ほかの人に認めてもらいたい。しかも手段が性急で幼稚と、まったくのお子様（笑）。最近はとくに、精神が子供のまま年だけとっちゃった人が多いような気がします。中途半端な作品や、模倣（マネは子供が一番初めに体得する技術）したままの、あまりにもヒネリのない作品の乱発（本人がわかっていればいいけど）、事件・事故の責任転嫁と隠ぺい、幼児を虐待する親など、最近になって目立つようになった問題は、「大人の子供が増えたから」ではないかと思うのですが。自分でも買物の衝動が抑えられない（なまじ金があるので、子供よりタチが悪い。景気にはよいかも、なんて言い訳だよなぁ）とか、知識や経験を簡単なところからばかり求めようとするのは、どうかと思いはじめています。やはり多少難しくても、本物に触れるのが一番だし。あとは他人を注意する前に自分の問題を確認。それと自分の欲望の整理が必要ですか。とりあえず表紙がセル画の本の購入を、もう少し控えるようにしないと（笑）。



林田篤プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。
最近は、「さくら」というと「カードキャプター」を連想するらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。業界のことならおまかせなのです。

★速報！～東京ゲームショウ'97春

このところ春の長雨というのでしょうか、雨の日が続きましたね。昨年は降雨量が少なくて、夏の水不足が早くも心配されていたところだったので、恵みの雨といえるでしょう。東京では桜がちょうど見頃だったのに、この雨でチャンスを逃してしまったのが、ちょっと残念ですね。

さて、行ってきました「東京ゲームショウ'97春」。今回はこのイベントから見る、今年のゲーム業界の展望を中心にお送りしましょう。まず、会場で感じたことは……混んでる！　それもハンパでなく混んでいました。業者、関係者だけの特別招待日だったハズなのに、制服姿の学生はいるわ、子供はかけ回っているわで、ほとんど一般公開日みたいな雰囲気でした。もっとも、あとで聞いたら一般公開日はもっと混雑したようでしたが……。

前回に比べて会場はかなり広くなったのですが、それでも不十分だったのか、予想以上に来場人数が多かったのか、とにかく移動するにも一苦労というありさまでした。当然、各メーカーさんのブースでも口々に不満の声が聞かれました。本来なら商談や広報に活用したい大切な招待日なのに、思うように仕事ができなかったからです。

どうやら特別招待日の一般客大爆発の原因は、主催者がゲームやアニメ関係の専門学校等に配布した招待券だったようです。こういう券は配っても100%の人が来場してくれるとは限りませんから、ある程度ロスを読んで多めに配布されます。これがかなりの高確率で来場したのと、ここから弟や妹たちに流れたぶんがあったのではないか、というのです。「将来のクリエーターといっても、現在は単なるゲームマニアだしなあ……」という声もありました。まあ、興行的な問題もあるでしょうし、資金的な問題もあるでしょうから無理はいえませんが、次回はもう少し配慮してほしいですね。

では本題のゲームの傾向に話を移しましょう。全体的な方向性からいうと「堅調な進歩」とでもいうのでしょうか、現在までのヒット作をベースにパワーアップを図ったソフトが多かったですね。悪くいうと焼き直しや二番煎じ、柳の下の二匹目狙いという感じです。

ファミコンやＳＦＣでヒットした作品を、ＣＧなどで装いだけ今風にしたものも多いですね。昔と同じ名前をつけているのはまだ良心的な方で、ひどい作品は人気キャラだけもってきてゲームの内容は大昔のゲームそのもの、などという作品も目につきました。こういうゲームの多くがアニメシーン等を売り物にして「豪華声優陣」とか「オリジナルキャラ登場」という点をエサにしていて、マニアを狙っています。ゲームとしてはつまらないと知りつつ買ってしまう人も多いだろうな、と思うと複雑な心境です。

ゲーム性を重視して制作されている作品の中にも、ヒット作のパクリや焼き直し的な作品も多かったですね。とくに大ブレイクしたゲームの影響は、あちこちで見られました。○○風格闘ゲーム、○○風アドベンチャーゲーム、といった感じです。まあ、どれも開発中の作品ですし、具体名を挙げてどうこうというのは控えたいと思いますが……。『マリオ64』と『ソニック』を足して２で割って『ジャンピングフラッシュ！』で味つけすると、こういう作品になるだろうな、とか、『Ｄｏｏｍ』をこのキャラクターで作ると同じかな、といった具合でした。

しかし、こういった傾向がすべて悪いといっているのではありません。こうした中からゲームとしての楽しさの提案や、新しい遊び方の切り口を見せてくれれば、それはそれでよいと思います。ただ、全般的に方向性が後ろ向きになっている点が一番気がかりです。それと、あい変わらず〝超〟ビッグヒットとなりそうな大物が見えて来ない点も心配ですね。

ここまで悪い点ばかり挙げてきましたので、気を取り直してよかった物もご紹介していきましょう。まずはワープの『Real Sound』。これは作品自体の評価ではなく、新しい試みとしての評価です。画面ではなく、音で遊ぶＴＶゲーム。これが成功すればＴＶゲームに新しいジャンルが登場するわけです。目の不自由な人といっしょにＴＶゲームで遊べる、という点だけでもすばらしいと思いませんか。そう考えると、音で間合いや攻撃の内容を表現できれば目の不自由な人とでも対戦格闘ゲームがプレイできるかもしれません。

次に続編物で正当な進化を見せているグループ。『エースコンバット２』や『ＴＯＢＡＬ２』など、前作で新しい可能性を示しながらも熟成が待たれていた作品が、期待通りの新作となって登場しそうです。『スーパーロボット大戦Ｆ』も、エヴァという大物キャラクターの参入もあって、かなり期待できそうです。バンプレストのＫさんも「新キャラあり、豪華特典ありとサービス満点ですから」と、自信満々でしたし…。

そのほか目についたのが、またパソコンゲームからの移植作品が増えてきている点でした。すでにゲームとしての処理能力はＴＶゲーム機の方が上回っている点もあるので、ゲーム内容の熟成が期待されます。また、サターンのＭＰＥＧボードを利用したゲームも発表されましたね。これでフルモーションを使った作品がどんどん登場してくると可能性がさらに広がるでしょう。

■エニックスがN64用に展示したゲームの題名が『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』……。「シャレになってないんでは」という声が会場内でちらほら聞こえました……。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

夢と勇気の読者様ページ



まんが/岩瀬さとみ

本気のオレを見せてやるぜ! と意気込んでみても土壇場でヘナヘナになっちゃう貴方。いつもはそれでもOK。ですが……本当に大切な何かのためには頑張ってみましょう。大事です。

奴隷の窓 Doreimado

PSの奴隷はガンバルマンに挑戦させたいくらい、寝ずゲーや喰わずゲー、邪道プレイの得意な、PS及びゲーム全般にクララの家庭教師は? ロッテンマイヤさんと即答できる貴方にお送りするゲーム以外もOKな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて(描いて)あて先明記でポストに入れるだけ。どんなのでも○です。雑誌に自分のハガキが載るのっていいですよ。

春ですねぇおじいさん。そうじゃのうばあさんや。そういえば最近はアムラーシノラーに続いて、ドラーっていうのが流行ってるらしいですよ。それはドラえもんのマネをした人たちかね。いいえ、なんでもPSの奴隷、略して「DPSど」な人たちのコトらしいですよ。うむうむそうか。うそじゃジジイ。11ページにゲームの話題満載。文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌最強！ ハガキ命の奴隷花！ もしもハガキがこなかったらなんて想像したりしておしっこもらしてます。うそ。心の底からハガキください。

暖かくなってきたから家でゲーム！ それが合い言葉

前号からの続き：合い言葉になるようなゲームはまさにスリル&サスペンス。ちょっとクソゲーがお薦めです。



▲静岡県　秋須川さん：やりつくさないといけませんよね　もっと敵が欲しい？

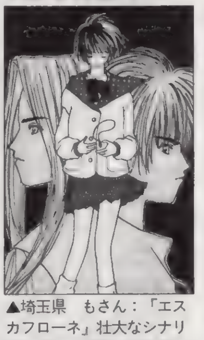


▲神奈川県　小林恭介さん：白衣の天使ですから。爆裂液体化学薬品投げますが。



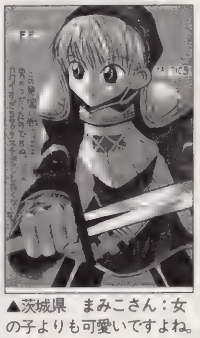
▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：タークス主役の「裏ＦＦⅦ」出ないですかね？


▲京都府　ますちさん：負けるもんか！　が似合いすぎです。彼女。


▲埼玉県　もさん：「エスカフローネ」壮大なシナリオがゲームで楽しめる？

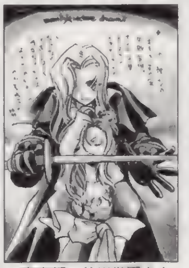

▲神奈川県　貞雅さん：ゲーム序盤と中盤でちょっとチグハグ感はありますよね。


▲神奈川県　走馬あづみさん：お墓…新羅ビルの地下とかにでしょうか？

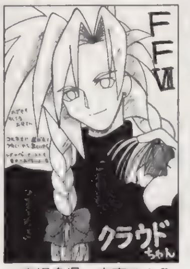

▲茨城県　まみこさん：女の子よりも可愛いですよね。確実に。


▲愛知県　ゆきのさん：CMまでしたのに延期…事情があるらしいです。

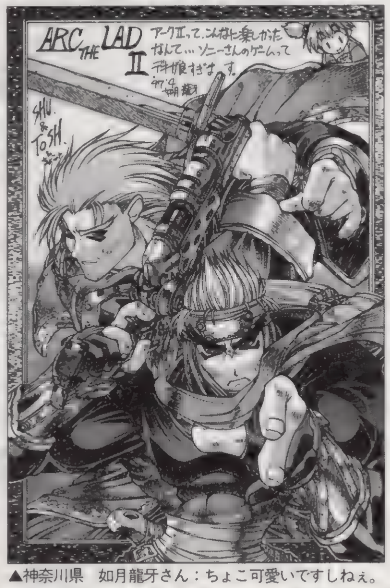

▲千葉県　木村吉伸さん：召喚超兄貴！　な感じの方々。ちゃぶ台返し。


▲東京都　谷川蛍雪さん：マリアが使えればもっと大ヒットだったかも？

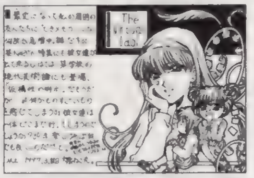

▲福島県　もぐぞうさん：人形の形状が怖いです。ぐにゃん。



▲鹿児島県　夜宮ＫＡＺＵさん：ユフィにも見せたいですよね。

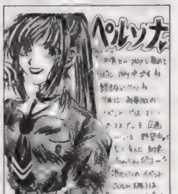


▲神奈川県　如月龍牙さん：ちょこ可愛いですしねぇ。めざせ！　レベルＭＡＸ。ヂークベックで経験値稼いで、他のキャラに分けてあげましょう。


▶愛知県　大熊ねこ丸さん：楽しけりゃいいだけですよね。



▼神奈川県　新なつほさん：不満なの？　ですよ。



▲大阪府　みづちらみあさん：コスプレGOです。



◀青森県　児玉啓太さん：1人じゃないですから。よかったですね。



▲大阪府　メモンガーさん：女の子の取り合いはなかなかグッドです。


▲大分県　悪魔子さん：クラウドは料理人、バレットがトラック運転手。

「昔、根性でクリアしたゲームがたくさんあります。ＦＣの『魔界島』『ポートピア連続殺人事件』『消えたプリンセス』とかＭＳＸの『ハイドライドⅡ』とか……大してヒントもなく（今のようにゲーム雑誌の攻略もなく）よく解けたよなぁってソフトばっかりです。が、最近、そこまでのパワーが持続しません。なんだか、謎を１人でコツコツと解いていく気がしないのです。そういう謎だらけのゲームも少なくなりましたけどね。私も成長し、ゲームソフトも熟成したってコトなんでしょうか？　なんだか寂しく感じちゃったりして」東京都　ヒノサカノボルさん：

昔のゲームはムチャでしたからねぇ……。もしも、『消えたプリンセス』をキチンと攻略しようとしたら謎の答えを直接、書いていくしかないだろうし(笑)。理不尽な謎が多かったですよね……ヒントもまったく無かったし。まあ、実際のところ最近は、そこまでハードな作品は滅多にないです。ていうか……ちゃんとした価格で売られているソフトにはないですねぇ。電撃PS増刊Dの「DPSわかるわけないクイズ」くらいでしょう。そこまで理不尽なのはきっと。増刊D2にもアルらしいです。すみません。詳しくはP251をどうぞ。

「バイトしたお金をほとんどゲームにつぎ込んでいる奴隷な18歳男子なんですが、周りの友だち（一般人）にソロソロヤメとけとかイロイロ言われます。中学、高校の頃はナンパとかしてまあ、女の子と付き合ったりもしてたんですけど、ちょっと面倒くさくなっちゃったんですよねぇ。ワガママじゃないですか。みんな。電話しないといけないし、せっかく稼いだお金はガンガンなくなるし。もういいやって感じで。今はゲーム。夜、友だちにファミレスに呼び出されても、たいてい断ってます。クリアしたいゲームがたくさんあるんですよ。こういう状態ってイカンのでしょうか？」神奈川県　松野晋太郎さん：

う～んこういうのは自分が良いと思うことをすればいいだけですからねぇ。人になんと言われようと関係ないでしょう。やっぱり。まあ、ゲームばっかりやっていれば、いつかは飽きちゃうと思うんです。適度に友だちと遊ぶのも大事かもしれません。

「ゲーセンのマナー悪いヤツ……ケンカ売ってくれればカンタンなんだけど、筐体に八つ当たりしたり、聞こえるくらいのイヤミ言ったり。こっちから殴りかかるのもなんだし」兵庫県　ランキンマーさん：

無視……しかないです。トホホ。楽しく遊べばいいのにムダに怒る人がいるから。怒っても表面に出さなければ◎。

ロボコン0点な人

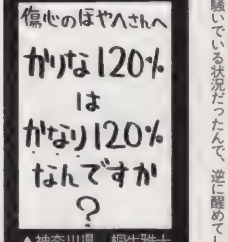
リミットブレイク

まぁこの辺で心機一転です。「F」もあるしね。（ほ）

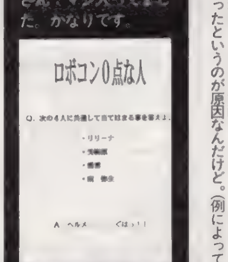
ゲーム座談会での私の発言に対して「むかつく」とか「死ね」とか言う意見を書いてくる人がいるので、ちょっと言い訳。まず座談会ってのは、よーするに井戸端会議っていうんですか。友だち同士でワイワイとバカ話してるっていうか。そういった普段の会話では、相手が知っている人ばかりなんだから、何は好きだ、何は嫌いだみたいな話くらいするワケです。私がSSを嫌いだっていってるのは、どこが悪いとかそういうのではなく、ただ漠然としたアンチ派っていう程なんです。プロ野球で言えば、広島ファンだから巨人が嫌いだっていってるのと同じなんです。これくらいの会話は友だち同士なら普通にしますよね。問題はここからで、実はセリフに関する取捨選択は編集の（魔）が全権を握っており、私にはコントロールできんのです。「じゃあ言わなきゃいいじゃん」ってことになるワケですが……そうか言わなきゃいいんだ。宣言。以後そういった発言は雑談も一切いたしません。今後座談会でそのような発言があった場合、それは（魔）の意思に基づく捏造です。以上。最後に、これまでの発言で気分を害した人、申し訳ありませんでした。



▲愛知県　北原健光さん：ブルマはなかなかポイントでしょう。



▲神奈川県　桐生雅士さん：マジ入ってました。かなりです。



▲青森県　ドモンKさん：まあ、ギャルゲーには必要なのです。

ません。実はまだまともにプレイしたことないので。あと世間で評判の「虹色町」ですが、コレに関してはサッパリ分かりません。なんせクイズだし、アーケードでは全然プレイしなかったし。実際にプレイしてみないと分からないけど、もしかしたら拒絶反応をおこしてしまうかも。カプコン系のイラスト、素敵なんですが萌えられません。心にグッとくるモノがないのです。キャラに魅力を感じなければ、結局ただのクイズゲームなワケですから。「サクラ大戦」を拒絶したのもそのせいで、藤島先生のイラストは素敵ですが、キャラクターとしては魅力を感じられないんですよ。やっぱどこかクセがないとダメなんですね、私。そのくせ、「ときめき」には全然興味ないんですけど。まぁ、あれは出遅れてしまい、気づいたら周りが騒いでいる状況だったんで、逆に醒めてしまったというのが原因なんだけど。（例によって続く・ほ）

なんだかこの頃、謝ってばかりいるね、キミは。SSキライ班は解消ですか。うむ（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？　でもハガキは送って欲しいです！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

勝手にレビューコーナー・その３：今回は「ドキドキプイティリーグ」に関して、もうちょっとやり込んだレビューを書こうと思ってたんだけど、実は時間がなくて自腹で購入した製品版は封も切っていません。野球、育成ゲームとしてはちょっとナニでも、出てくる女の子がみんな可愛いから、心のどこかで惹かれるモノがあるんですよ、あのゲーム。うーん、もしかしたら続編で化けそうな気配がしないでもないです。そんなワケで今回はレビューはやめて今後の個人的な期待作を書いてみようと思います。まず恋愛系でいちばん注目しているのが「ネクストキング」です。対戦できるってのがいいですよね。こと電撃編集部となると、なんか本当に血みどろの戦いに発展しそうで怖いです。女の子に関しては、ファーストインプレッションではどうやら（う）さんと重なっている模様。でも実際にゲームに触ってみたら変わるかもしれ

まんが／風上旬（宇宙の彼方から毒電波がやってくる！　そしてＲＰＧは進むのです）●これ右のまんが横のネームと逆です

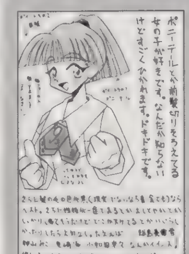
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

『パワプロ４』のサクセスモード中毒な俺。これはリセットの闇に葬った水子選手たちの亡霊のせいでしょう。巫女さんとＨしておはらいしようと思います。思うだけですが。（中）

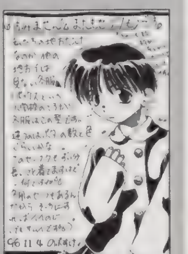
前回ちらっと「センチメンタルグラフティ」の話を書いたけど、これを書いてる現在は、その関連ソフトである「ファーストウィンドウ」が発売された直後。限定３万本のところ注文が５倍以上あったというだけあって、編集部でも入手できたのは、予約していた数名だけみたいよ。アキバの行列に並んだあげく買えなかった、なんて人もいたようだしね。

しかし注文がそれだけきてるのなら増産すりゃよかったのに、と考える向きもあるけど、やっぱそうはいかんのでしょうな。特典のグッズも増産しなきゃならないし、声優やイラストレーターとの契約上の問題もあるかもしれないし（わかんないけど）。そしてなにより、これは儲けるためのソフトじゃないからね。数々の付属があって2,980円ってことは、ほとんど利益はないし、ヘタしたら作った分だけ損をしてるかもしれないもの。では、それでもこのソフトを出すのはなぜか？　それは本編への布石に他ならないからだろうね。ここでユーザーの飢餓感や期待をあおって、本編のヒットへつなぐ役目があるってわけですよ。「ときメモ」や「たまごっち」がヒットした流れの応用みたいな感じかな？

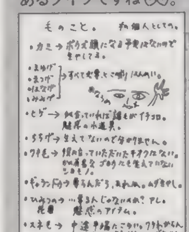
いずれにせよ、NECの販売戦略はここまで順調のようで。これならたとえゲームがクソだったとしても、十分売れるでしょう。あとは「メーカーにとって良いゲーム」と言われないよう、本編をしっかり作んなさいな。まあ、これが大変なんだけど。



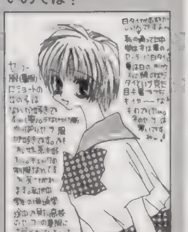
▲京都府　樹塚ともかおさん：毛の上にまゆ毛のあるタイプですね（笑）。



▲岡山県　のぶすけさん：まあ、特色があって良いのでは？



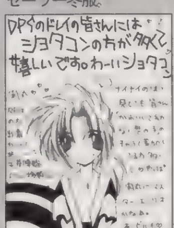
▲島根県　雛堂ジン江さん：この前判明したのは……なぜなんでしょう。



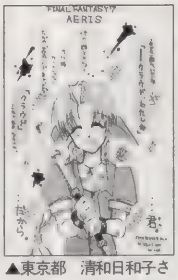
▲高知県　寿花丸さん：冬寒いらしいですねぇ。セーラー冬服。



▲岡山県　Ｊｅｋｙｌｌさん：方言は関西弁だけでなくステキです。



▲福井県　獅子王要さん：全世界人類ショタコン化計画なのですね。



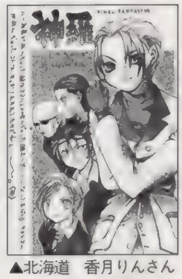
▲東京都　清和日和子さん：ニコニコしてそうですよね。やっぱり。



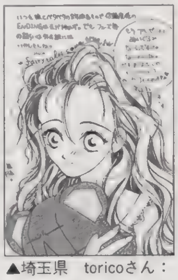
▲山口県　水原明さん：この２人の関係もなかなかドキドキなのでした。



▲北海道　葵原裕輝さん：自分でプレイしてるとドキドキ倍増しますよね。



▲北海道　香月りんさん：ツォンさんは遺跡でどうなったんでしょうね



▲埼玉県　toricoさん：つらいですよ。冷たくするの。ね。



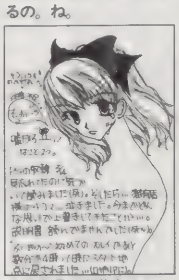
▲東京都　祥人さん：たまらないですよね。そんなことも知らないの（笑）。



▲福島県　暁うしおさん：いろんなモノが仲間になりそうです。



▲愛媛県　八代さん：主人公作れそうですもんね（笑）。「Ｆ」熱いです。



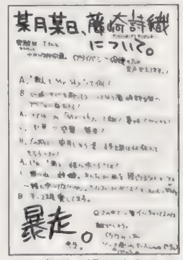
▲高知県　寿花丸さん：「ＦＦⅦ」セーブたくさんできます。16個。



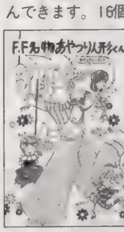
▲東京都　月島咲耶さん：イロイロあるんですよ。お年頃だから。



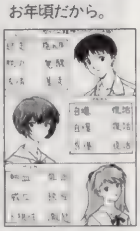
▲東京都　円之介さん：夏は熱そうですけどね。彼が１番。



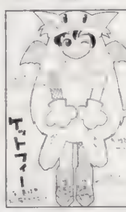
▲北海道　橘りくあさん：かなり暴走しててしかもディープ。◎です。



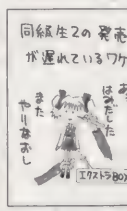
◀長崎県　ゲラハらげさん：裏切り者……ではないような。



◀東京都　俊介さん：ＳＳ版「Ｆ」ではどうでしょうか？



◀岩手県　桜井万作さん：なんとなく可愛い結合です。



◀富山県　いわきゆーしさん：いや、深いワケが……。



◀東京都　風太郎さん：かなりイヤです。トホホ。感謝。



◀香川県　月旅行物語さん：いいゲームはいいのです。



◀静岡県　南瓜さん：かなり難しいです。パラメータも。



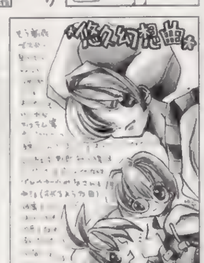
◀東京都　氏江冴さん：毎号買って下さいね。



◀千葉県　秋本一樹さん：もう少しモーションが見えるといいんですけど。



◀埼玉県　眠るカバさん：使えますよね。彼女のカメハメ波、または波動拳。



◀東京都　谷川蛍雪さん：バランス調整に時間をきちんとかけてほしいモノです。



なんかえらそうだけどその通りね（魔）●このネームなのどのと逆です

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターってフリーターと同じなんですよね？社会的な立場ってどうなんですか？」北海道　ニエニーノさん：

社会的立場ですか（笑）。一部の有名ライターさんを除いて社会的立場はないことが多いです。遊んでるようなモノですからねぇ……違うのに。



◀東京都　こたさん：大きいプリクラステキです！　宇宙の声も超かっこいいし。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気豪薄。**「プリクラＱ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！　**「カラオケＧＯ」**ひっそりと大募集中です。



▲岩手県　さとしさん：入れたり出したりがＯＫです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

奴隷の王 Doreinodo

春の新番組（アニメのみ）速攻レビュー!! といっても今年の春の新番組はいたって低調。シリーズが安定して面白かった「スレイヤーズ」を除くと……。期待の「天地」もウ〜ンどうなっちゃうような出来でしたしねぇ。深夜枠も含めてあまり掘り出し物はないですね。でも、演出や脚本、絵コンテで印象が変わることもあるから、しばらくはチェックしていこうかな。そういえば、「少女革命ウテナ」はカルトな雰囲気が独特で印象に残った作品です。変な小動物のチュチュも可愛いことですし、しばらくは見ていこうかなと思います。 （ち）

まんが／さいとうつかさ（イカスメモリーカードシール鋭意制作中です。お待たせしてます）・イラスト／NDO



ランキング発表

510:矢渡
470:祥人
450:ＴＥＲＡ
440:ごぢうり
425:雨宮五月
380:由貴恵
355:田中将司
335:りるひな
325:多奈竜
305:湖山たみ
305:貞雅
285:まいまい
255:２８８
255:のぶすけ
245:椎名奈々
240:小泉英夫
235:鳥
230:児玉啓太
225:一郎あきら
225:ちゃたろう
220:唯津美影
210:安倍茂樹

●205:ＴＯＭＹ、●195:いずみ１７、●190:成瀬祥雄、●185:蒼月、ジョリ谷ピンタ、鈴城芹、ＤＤＴ、●175:伊藤深海、木村吉伸、乃亜、まみこ、●170:砂之介、幻夕貴、●165:佳月ひろ、ｔｏｒｉｃｏ、ベンジャミン、●160:青い優、おさＰ、ｔｋｅ、ゆきの、●155:寿花丸、●150:けどこの、炭素分子、ヘルカオス、●145:市藤にたか、清和日和子、桃亀イリヒ、●140:伊藤勇太、うに、寛智也、苦紗美丸、ズバットＰＳ、月子、●135:うどうジン江、オーラちから、毛の雲、谷川蛍雪、はせぶー、バラ族、風水りあ、よしかづ、●130:柏田秀紀、にゃんにゃんとやら、眠るカバ、●125:稲村かほる、貴沙羅ゆう、艶山車、●120:秋本一樹、植田智博、小栗徹也初号機、此土、長井みちる、猫田・Ｗ、●115:近江せによ、Ｋｅ太郎、ＧＲＵ、●110:つくば山、中村由花子、宮本順、●105:あゆむ、おろしや☆だいこん、高橋智子、高丸じえ、八代



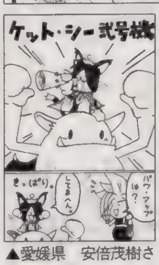
◀？県 フジサキケイさん：特にユフィは入れてあげてください。



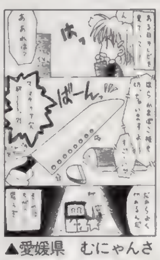
◀福島県 琴絵さん：想像図はかなりいい線いってます。



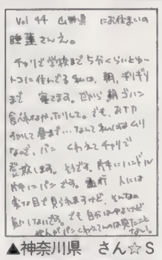
◀福岡県 うに頭改さん：確かにその通り。子供だからか？



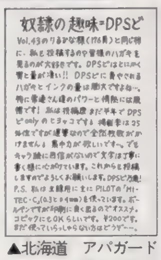
▲愛媛県 安倍茂樹さん：色も変わってないです。やっぱり赤？



▲愛媛県 むにゃんさん：マテリア穴には皆殺しのマテリア？



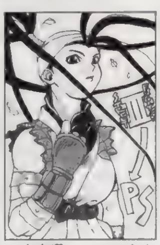
▲神奈川県 さん☆ＳＴＡＲさん：パンくわえてチャリ（実録）。



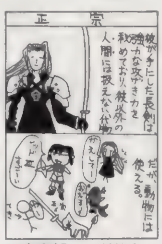
▲北海道 アパガードＳさん：丁寧なのはステキです。確かに。



▲岩手県 真琴さん：ソレはソレ。お父さんです。ね。



▲広島県 ＤＤＴさん：ＰＳに……来たらいいんですけど……。



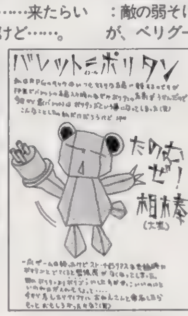
▲東京都 にぎりさん：敵の弱そげなところが、ベリグーです。



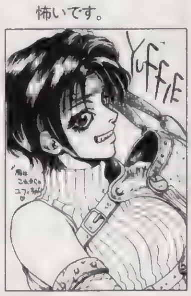
▲山形県 細矢智子さん：ハイ……ちょっと怖いです。



▲神奈川県 おれんぢさん：もっとあれば良かったのに……。



▶秋田県 石井洋美さん：これから大きくなるんですかねぇ（笑）？



▶埼玉県 バードマスターさん：まあ乱暴者ですから。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは５月６日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローチィン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下、たどり着いた秘密の場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システム＝キューだった。ローチィンの村を滅ぼした騎士団と戦い、ボクら３人（２人と？）はさらなる旅に向かうことになった。

「私を帯刀した場合、ご主人様は現時点で同時に８つの召喚呪文、３つの時間呪文が使用可能になるはずです」

……キューが変化したのは細目のロングソードだった。

「これがレガスロゼア……精霊の剣か……軽い？」

握った剣は異様に軽かった。そのサイズの剣とは比較にならないほど、振りやすい。

（剣化した場合……私からの情報は直接ご主人様の精神へ送られます）

！ 心の中に直接ヒューが語りかけてくる。

（この機能によりご主人様の運動、代謝機能は通常の５倍まで上がります）

「……逃げられないかな」

考え込んでいたローチィンが顔を上げた。

「なんだか……私たちが大いなる災厄になっていく気がして」

「じゃあ、仇はいいんだね」

「うん。なんだかラムダスとヒューがいたら、あの騎士団なんかカンタンにやっつけちゃえそうなんだもん」

事実そうだろう……運が良かったとはいえ解放されたボクの力と伝説の魔剣があれば、騎士団のひとつやふたつカンタンに潰せるに違いない。

「よし！ じゃあ、つぎに何をやりたいのか決まるまで、どっかに隠れよう！」

（わかりました。人口の少ない地域に跳びます。私にお掴まりください。よろしいですか？）

栃木県 神野真一さん：



◀静岡県 けどこのさん：またも新展開！ どうなる次号！

ハードの神様の犬Σ

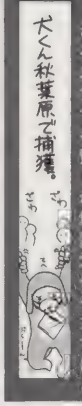
約２カ月ぶりに（さ）のお宅へお邪魔した。部屋へ入る前に、「ちょっと待ってね」とか言って10分くらい外で待たされるのも、昔から慣れてます。たぶん部屋じゅうに散らかっている（であろう）ＬＤを片づけているのでしょう。とりあえず、ＬＤラックからはみ出てるのはなんとかしないと（笑）。祝500枚突破!? まぁ、そんなことはいいとして、ニヤニヤしながらオレに某スポーツ新聞を見せる（さ）。内容は里緒菜ちゃんと真田ネタ。「犬くんのために買っちゃったよ」と言う（さ）に手がブルブル震える思いでしたが、なぜか憎めないのが（さ）のマテリア？ 他のヤツだったら相転移砲で葬るのに。（犬）

リードが過去最長。申しわけない。それにしても、里緒菜ちゃんといい、盗まれたチャリンコといい、イヤなことは続くものです。トドメは『センチメンタル〜ファーストウィンドウ』を買ったときのこと。ついでに、とあるパソゲーも買ったんですが、石○（伏せ字になってねーよ）の店員に「じつはこのソフトの初回限定版が１本だけ残ってるんですが、いかがです？ 250円増しになりますが……」と、オレみたいな人種の購買心をそそるような言葉で誘い、自分はまんまと「それください！」とひとつ返事。ところがソフトを買い終え、その場を立ち去ろうとしたとき、後ろでオレと同じパソゲーを買おうとしていた人にも同じ売り文句を呟く店員。……プチッ！ なんかムカつきます。少なくとも、オレがいなくなってから言え！ 250円だったから超〜ムカではないですが、もとをただせば、初回特典とか限定版という言葉に弱いオレが悪いのか？ ということで、秋葉原の店員は客の心理を読んだ商売をするので注意。とくに、ソフト（ゲーム、ビデオ、ＬＤ）系ね。ちなみに、その初回限定版の内容は……250円返せ！ トホ（涙）



★楽しいゲームライフ 映像へのこだわり②★

前号では「ビデオ映像はなぜ汚いか」みたいな説明に終始しちゃったけど、では、美しい映像でゲームを楽しむには……となると、Ｓ映像かＲＧＢ接続で……となってしまう。でも、これじゃビデオ入力しかないテレビを所持している人がかわいそうなので、少しでもゲームの画像をキレイに映すためのイコライジング（画質調整）テクニックをご紹介！



まず、ほとんどのテレビには「ピクチャー、明るさ、色の濃さ、色合い、シャープネス」の調整をする機能があるハズです。ちなみに、上記の記述はソニーの場合であって、他のメーカーはピクチャーをブライトネス、明るさをコントラストとしているので、注意してくださいね。そして、いま楽しんでいるゲーム画面を見て、特に不満がなければ無理に画質調整をする必要はありません。このあとは読まなくてＯＫ。しかし、色にじみが激しかったり、文字がつぶれて読みにくかったりする場合は、改善の余地アリです。色にじみは、ピクチャーや色の濃さを落とすことで多少にじみがとれます。文字つぶれは、大抵の場合ピクチャーの上げすぎなので、文字が見やすくなるまで落してみましょう。もし、ピクチャーや色の濃さを落しても症状が改善されないときは、ブラウン管かＲＧＢへデコードする回路がヘボイのであきらめざるをえません。ちなみに、困ったら元に戻せるようデフォルトの調整値をメモっておくことも忘れずに！ ピンポンパンポーン〜つづく〜

今はこれだと思うのです

前回の続き。東京ゲームショウで、日テレのブースに『マーヴルヒーローズVSストリートファイター』が置いてありました。凄い人だかりで、残念ながらプレイすることができませんでした。その週の『生ダラ』で放送していましたが、会場にノリさんが来ていたみたいです。プレイもしたみたいで、使用キャラはもちろん憲麻呂。レバーをガチャガチャしていただけで、かなり戦えていたところを見ると、結構大ざっぱで格闘ACT初心者からでも遊べる作りになっているみたいです。とにかく憲麻呂の技はヘンなので、見掛けたら１回はプレイしてみましょう。夏前には登場するみたいです。PSに移植されるといいんだけど……。

さて、オイラ（さ）が今イチバンお気に入りなのは、PSで発売予定の『どきどきポヤッチオ』です。登場する女の子がメチャンコかわいくて「もうドッキドキ〜ッ」ってセリフが、編集部の一部で大流行！ これはチェックしておかないと、あとで後悔することになりますよ、ダンナ。オイラも原稿のしめ切りにドッキドキ〜ッな感じです。

なかったのか!? まぁ、その辺は実際にプレイしてみてからのお楽しみですな。あと、ギャルゲーではないけど「がんばれ森川君２号」にも注目。ＰＳ発表当時からのタイトルがついに登場といった感じで、今から楽しみです。周りの評判も上々のようで、これもいい感じじゃないでしょうか。余談ですが、現段階では今回紹介した「マリーのアトリエ」、「がんばれ森川君２号」、「ネクストキング」の３本はすべて同じ発売日なのです（５月23日予定）。さらに同日にはムチャクチャ加減がイカしてる「ランナバウト」も発売されるので、相当な散財になりそう。注目しているゲームが同じ日に４本も出るのは久しぶりですな。今からワクワクもんです。が、冷静に考えると、５月23日って連休の休みボケの中、押し寄せてくる仕事の波にパニックに陥ってる可能性大。発売日が連休前、せめて連休中だったら良かったのに。（ほ）

とあるパソゲーはエロゲーだね。ふむ、「センチメンタル」の限定版手に入れたからマイナス30秋葉原（魔）

ドキドキです。実はオレもしめ切りにドッキドキィ！（魔）

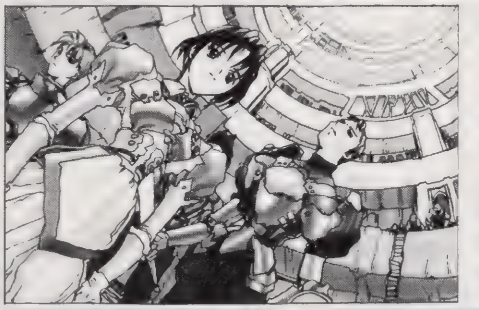
奴隷の王 Doreinodo

先日、無事「クイズセーラームーン」をクリア。「いまさらなぁ……」とは思っていたものの、プレイしてみたらそれなりに楽しめました。クイズゲームは基本的に（あくまで基本的）ハズシがないですね。「虹色町の奇跡」「子育てクイズマイエンジェル」と、イカすクイズがＰＳ移植化決定したことだし、次は来るか、「セーラームーン」!? ……出るといいね。ちなみに前号も今号も、「虹色」のキャラ名は誤植ではありません（平）……って全然ネーム量足りないよ、きっつぁん。ハッ…嫌がらせ？ マイナス20秋葉原。（魔）

本当の愛を手に入れたくて(笑)、私は旅をしています。基本的に1つの場所には2～3カ月と滞在時間を決めてます。まずはバイト探し。結構、雇ってくれるもんです。仕事さえ選ばなければ住み込みでできる所って多いですよ。出会いと別れ、イロイロあって、大の男がボロボロ涙を流しちゃうことが何度もありました。去年5月までのゲーム三昧な人生と比べると何かと充実しています(でもゲーム好き。DPSは読んでるオレ)。未成年には何かと大変かもしれないけど、チャレンジしても良いかも。旅の空から」香川県　島大介さん：

(前のページからの続き)さて、育成系に関してですが注目しているのはもうすぐ発売の「マリーのアトリエ」でしょうか。実は最近になるまでまったくノーチェックだったんですが、どうやらかなりイケてることが判明。他人のプレイを後ろでちょっと見てたんですが、グラフィック、セリフ、テンポの良さ、足周りの良さ(読み込みが気にならないってこと)、どれもかなりいい感じでした。女の子も私好みで、いわゆる「グッとくるモノ」があります。ひょっとすると、久しぶりに個人的なブレイクとなるかも。今号の電撃ではちょっと扱ってるけど、これまでどの雑誌でもほとんど注目されてなかったところが、マイナー好きの私にはたまらんです。メーカーのガストさんは、昔から「メールプラーナ」とか玄人好みのゲームばかり作ってて、「マイナーだけどいい仕事をしている」と注目していたんだけど、やはり私の目に狂いは

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能! ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント! ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです! (魔)

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部値を足して 25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業:①、②、またはA～S 条件:クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを!
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①:戦士系、②:魔術師系の2つから選択(もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス! あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな? MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト32は伝説の山フローランスガウズン(聖者の清らかなる魂の頂)でのマジックアイテム探索です。元々フローランスガウズンは聖者の山といわれ、古代遺跡による霊場安定により、修行の地として有名でした。今回は第三発掘現場で大量発生した猫型の魔物を掃討しつつ、その発生原因になったと思われるマジックアイテム(どんなモノかは謎)を探索し発動を止めることにあります。状況によるセリフ選択は以下の3つ。①「自分の意志は曲げられない。死んでもらう」:②「それはそうかもしれない」:③「そんなことは関係ないからお宝だけよこしな」:能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されてしまうので、注意しましょう。

締め切りは次号(47号)発売日の5月30日(消印有効)。あて先は「DPSど32」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の50号発表となります。わかりにくくてもうしわけない。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第47号　5月30日発売号(第44号発表+第50号分募集)
第49号　6月13日発売号(第45号発表+第51号分募集)
第50号　6月27日発売号(第46号発表+第52号分募集)

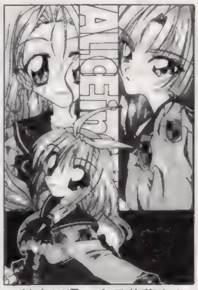
今回のあて先は「DPSど32」

もっとこだわりたい人は

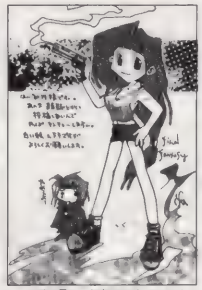
オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A:ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B:カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C:拳法士●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D:糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E:爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F:火の操術士
G:水の操術士
H:風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I:火の符術士
J:水の符術士
K:風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L:僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M:言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N:聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O:侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P:忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q:魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R:人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S:重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

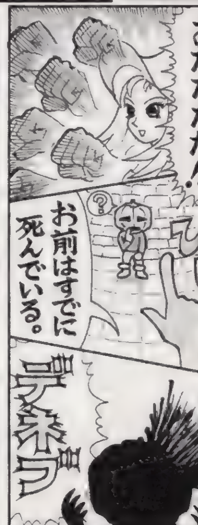
次のページは43号募集分の発表



▲神奈川県　文月蒼菜さん:ギャルゲー好きには人気大の『ありす』。



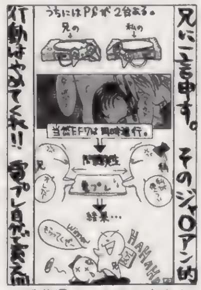
▲山梨県　水無月すいかさん:ヴィンセントの銃を取っちゃダメでしょう。



まんが/岐阜県　田中将司(北斗神拳伝承者だったのですね。しかもやられるのはやはりかぼちゃ)・イラスト/C次郎



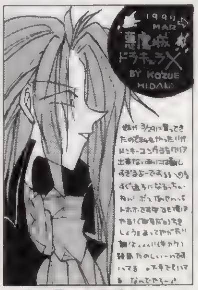
▲埼玉県　TERAさん:ゲームではどんな形で活躍するんでしょう?



▲千葉県　カステラ歩さん:力ずくで勝負するのはマズイでしょうやはり。



◀青森県　中村智美さん:クラウド、もっとメロメロでもよかったのに。



▲埼玉県　日高梢さん:オートマッピングですから大丈夫。がんばりましょう。



▲千葉県　S・風雅さん:人間、歳取ると変わっちゃいますから。昔は……。



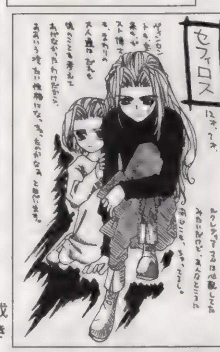
◀香川県　月旅行物語さん:凄いです。ケガが無くて良かったです。



▲広島県　DDTさん:クオリティはOK。次はストーリーをもっと欲しい気も。



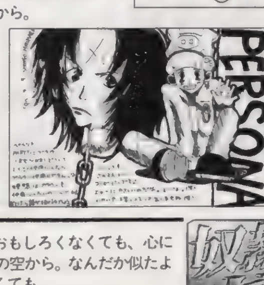
▲東京都　伊藤深海さん:弓は手首の筋力と握力と背筋が決め手だそうです。



▼埼玉県　矢渡さん:テレテレしちゃいますよね。春ですから。デローンって。

▶埼玉県　眠るカバさん:成長期の周囲の環境は影響大きすぎですから。

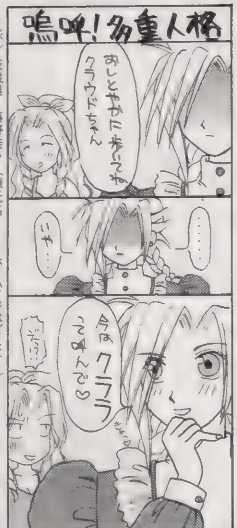




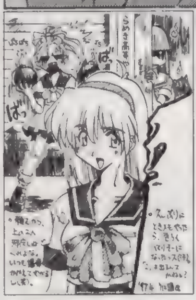
◀京都府　瑞原慎吾さん:額の傷が目に入らぬか!…ってそれは違いますね。確かにいいコンビです。

●「奴隷の「ど」大賞」:今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集! ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント! 文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中! 今回は旅の空から。なんだか似たようなハガキが前、奴隷の趣味のコーナーにきてましたよね。旅してる人って結構多いのかも。なんだかかっこいい気がします。理由なんかたいしてなくても。

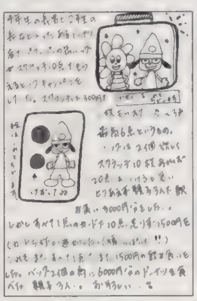
ノーマル海×２、ＳＡＪ改の海×２、風、光、ＳＡハニー（赤青各１）とかなり増えてしまったＭＹ人形。けっこうトホホです。同意する人間は少なかろうとは思うが、彼奴らを着替えさせて遊ぶのはなかなか楽しい訳です。ＳＡＪ（スーパーアクションジェニー：関節が可動するスグレもの、いろんなポーズを取らせることが可能）じゃなかったらここまでハマらなかった（要するにフル可動フィギュアにできるワケ）とは思いますが……。ちなみにＳＡＪの首が余ってゴロゴロしているのはかなり不気味な様子です。着替部・広報部長の（ち）



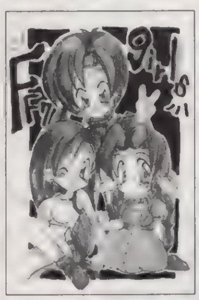
まんが：茨城県　藤野奈々（源氏名……トホ　ハイジはどこに？）



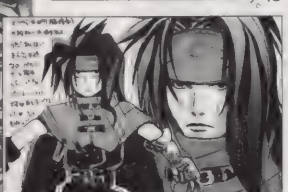
◀福岡県　うに頭改さん：入学のシーズンになるとなんだかプレイしたくなります。



◀大阪府　カバ北くんさん：お金がある人が一緒になれば怖いモノナシです！



◀埼玉県　みずしまちはやさん：どんなにＳＤ化されてもティファの胸はパインです。



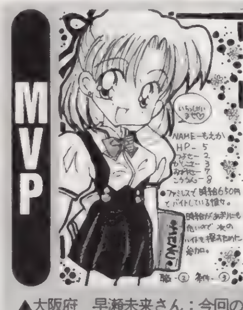
▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：もっとイベントあってもですよね。

Nights of Knights

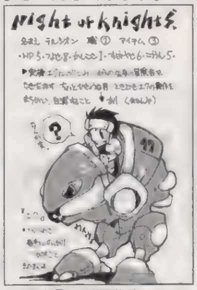
クエストナンバー29発表
43号募集分

今回の募集クエスト29は第８次アガルス探索隊、永久の塔の徹底捜索でした。戻ってきた者が１人もいない塔の調査……。ルームガーダーの守護妖魔や魔法罠をかいくぐり、とにかく上階にたどり着いた者がＭＶＰとなりました。相次ぐ仕掛けに次々と脱落者が出たようです。狭い室内での戦いや罠の解除など、すばやさの数値が高いキャラほど生き残る傾向となった（まあ、限度はあるけど）のは、予想通りといえるでしょう。

MVP



▲大阪府　早瀬未来さん：今回のＭＶＰキャラは②の職業にも関わらず、かしこさが低く、すばやさ、こううんが高いという珍しい数値設定。まあ、今回のクエスト用の特別仕様って感じです。選択肢③のザード守護符×12枚で防御力をＵＰしたのも勝ち残りの大切な要素かも。時給650円のバイトよりもワリは良かったのでしょうか？　命がけでお金稼ぎ。



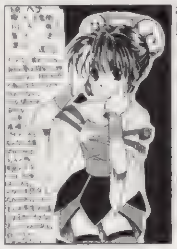
▲福井県　平野恭代さん：エクはチョコボのようなモノなんでしょうか？



▲神奈川県　あぢあの華さん：よけてりゃ何とかなるって……確かに。



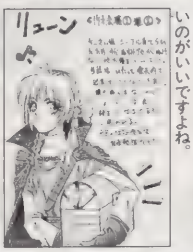
◀福岡県　瑞吉さん：様々な葛藤の末に誰かのために戦うのは……。



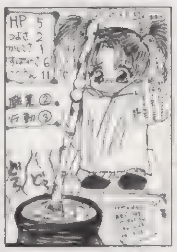
◀新潟県　りるひなさん：口に絆創膏貼っておきましょう。いつもは。



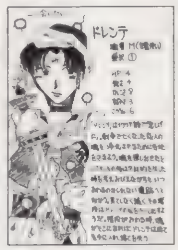
◀静岡県　青龍くるりんさん：逃げてるだけじゃ……現実厳しいです。



◀北海道　ＴＯＭＹさん：後悔しないのがいいですよね。



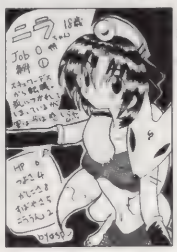
◀広島県　ＢＴ・Ｏさん：眼球１号……ちょっとステキです。



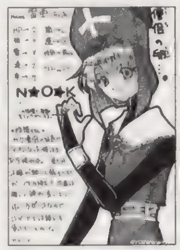
◀茨城県　黒霧はるのさん：そこから何かが始まるかも知れません。



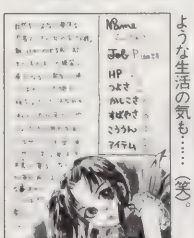
◀滋賀県　ごぢうりさん：ズルしても勝てばいいのでしょう。勝てば。



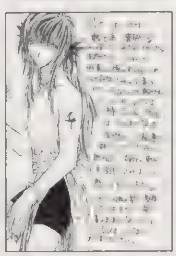
◀青森県　はちＰーさん：なんとなく温かそうです。



◀千葉県　秋本一樹さん：僧侶は……どこまで行っても僧侶なんです。



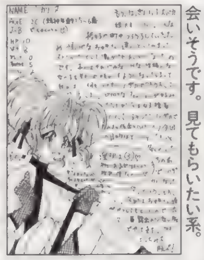
◀高知県　各務雛樹さん：ネズミのような生活の気も……（笑）。



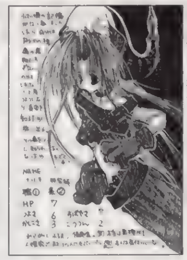
◀大阪府　琴麻るきさん：まあそくらいの方がカワイイですよ。



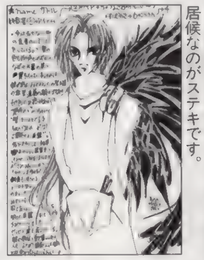
◀大阪府　風吹晴さん：気の合う仲間との旅はいいですからね。



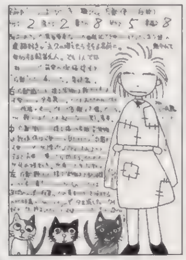
◀大阪府　福狩師さん：確かに痴漢に会いそうです。見てもらいたい系。



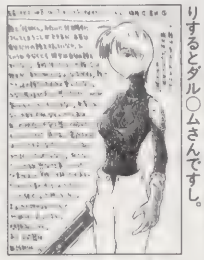
◀青森県　まめさん：偽善者のフリした人情家（笑）。愛されてそうです。



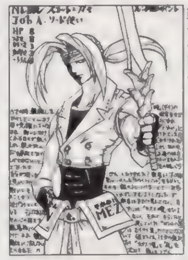
◀静岡県　えびあんさん：今は魚屋の居候なのがステキです。



◀神奈川県　白羽優希さん：猫が……猫の目がぁかなりきてます。



◀大阪府　雨宮五月さん：腕が伸びたりするとダル○ムさんですし。



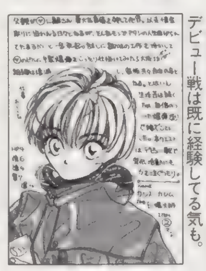
◀埼玉県　青い優さん：心の中の傷は戦士の資格のひとつかもしれません



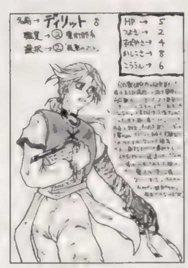
◀群馬県　立花ありなさん：勝手に参加しちゃダメな感じです。猫は◯。



◀大阪府　艶山車さん：古代遺跡が秋葉原ならいいかもしれません（笑）。



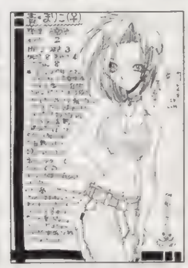
◀埼玉県　toricoさん：ハデなデビュー戦は既に経験してる気も。



◀埼玉県　Ｒ・ＢＯＭＢさん：実験途中の脱走は正義の味方の王道ですし。



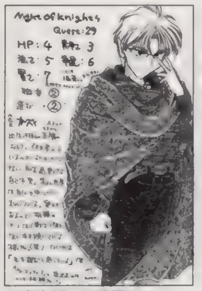
◀福岡県　さばとま菊理さん：奇術部のピンチを救うため！　マジック！



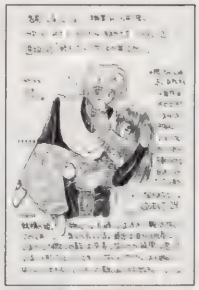
◀東京都　海川さんごさん：お兄ちゃんはどこに……家無き子？

それにしても「ストリートファイターＥＸ」。ＰＳで発売されるのは、ある程度予想できたんだけど、まさかさくらとダルシムがいるとは。しかもバージョンアップ版の「ｐｌｕｓ」で（でもまだ隠し要素があるらしいとか……）。私もゲームセンターではあまりプレイしませんでしたが、このＰＳ版は楽しみです（いや、別にさくらがいるからというわけじゃ……墓穴）。もうひとつ『マーブルスーパーヒーローズ』もなかなかデキは良さそうです。ついでに『ストⅡコレクション』もいいですねぇ。（う）

5月は個人的に期待しているゲームが多く発売されるので嬉しいです。ここ最近発売されるゲームで期待しているものについてはノドの方に書いたのでそちらを読んで下さい。未来に目を向けると、どういうゲームかサッパリ分からないのに、イラストだけで既にメロメロな「どきどきポヤッチオ」とか、個人的に大当たりの予感がする「メタルエンジェル３」とか、主人公だけでもうすべて許してしまった『くるみミラクル』とか、期待作はたくさんあります。たのしみだなぁ。（ぽ）

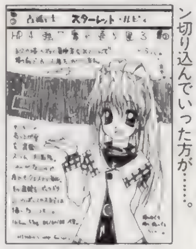

▲東京都　松崎要さん：いつか、それに見合った力が手に入れば……。


▲北海道　ゼクア・スミスさん：愛故に、愛するが故に悲しい戦いに向かいます。


▲京都府　穂稀高坏さん：クエスト終わる毎におねだりは当然でしょう。

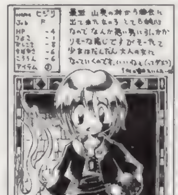

◀東京都　おさPさん：なかなか豪毅な企画です。野外バーベキューは美味しいですからね。

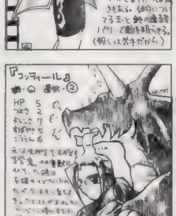

◀福井県　亀渕なみさん：自分の過去を知ったときが少し可哀想な気もします……。振り返らない？

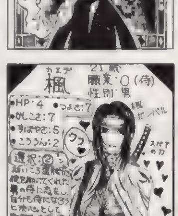

◀東京都　清和日和子さん：仕返しでどうせ戦うなら、自分からガンガン切り込んでいった方が……。


◀埼玉県　大類敦士さん：届かないでしょうねぇ……ソニックブーム起こってそうだし。


◀千葉県　カステラ歩さん：つくしてつくして……何となく演歌な展開です。若いのに（笑）。

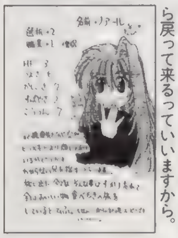

◀埼玉県　TERAさん：いいですねぇ……確かに大人になるのでしょうか。ダマされるのも大切です。


◀東京都　谷川蛍雪さん：ドラゴンのとろみはかなり匂いそうでいいです。好かれてるし。

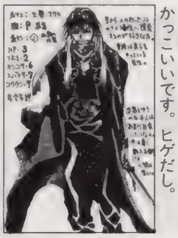

◀東京都　ナルトさん：憧れちゃったのですか。ならばしょうがありません……そうなんでしょうか？

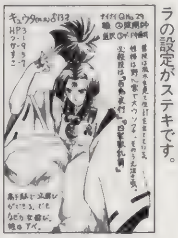


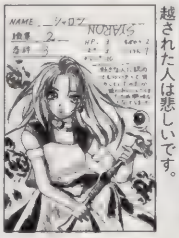
まんが／斉藤和衛（あれはねぇ……やればやるほど難しいですよねぇ……あれさえなきゃ……）

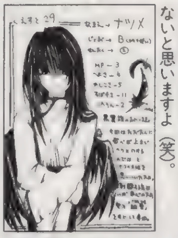

◀神奈川県　あたみさん：断片から戻って来るっていいますから。


◀愛媛県　tkeさん：容赦なく潰しそうです。

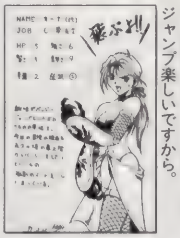

◀神奈川県　貞雅さん：マントがかっこいいです。ヒゲだし。


◀新潟県　びおうさん：ハガキウラの設定がステキです。

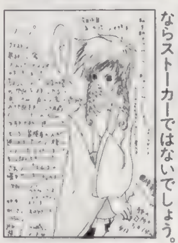

◀山梨県　SYURIさん：追い越された人は悲しいです。

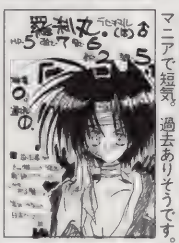

◀茨城県　にくきうさん：楽じゃないと思いますよ（笑）。


◀石川県　片羽昭さん：目線の鋭さが特徴的です。

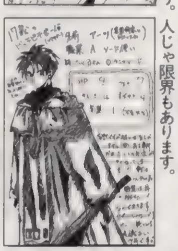

◀大阪府　KENさん：バンジージャンプ楽しいですから。


◀北海道　Kさん：卒業シーズン直後でしたから。

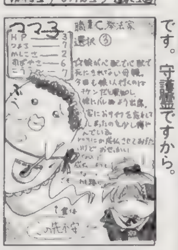

◀栃木県　庵屋さん：つけるだけならストーカーではないでしょう。

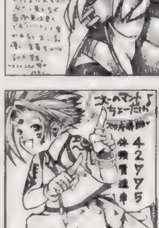

◀大阪府　壬まどらさん：日本刀マニアで短気。過去ありそうです。

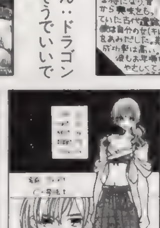

◀大阪府　ATさん：神が……この世の神じゃないような……。

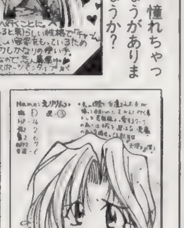

◀千葉県　沖田柴有さん：でも一人じゃ限界もあります。

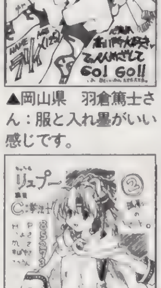

◀新潟県　高橋智子さん：ステキな娘さんです。大事です。

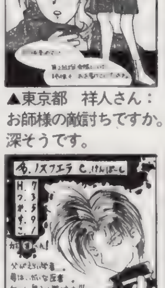

◀埼玉県　みほさん：かなり不安です。守護霊ですから。

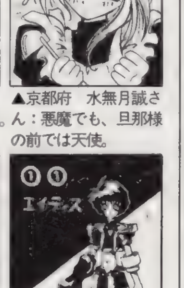

▲岡山県　羽倉篤士さん：服と入れ墨がいい感じです。


▲東京都　祥人さん：お師様の敵討ちですか。深そうです。


▲京都府　水無月誠さん：悪魔でも、旦那様の前では天使。


▲千葉県　秘色さん：手袋がどうにもロケットパンチ。


▲岐阜県　ズバットPSさん：父ははじめちゃんかもしれません。


▲愛知県　てふさん：右手は義手？　それともガントレット？


◀岩手県　さとしさん：カワイイですから。一人SDの縮尺違うし。


◀福岡県　帆波円舞さん：それなりに怖いです。結構いけますよ。



◀愛知県　弥生みとさん：ちょっとオバカさんそうですもんねえ。そこが魅力だけど。


▼埼玉県　藍色みかんさん：パシリとか言われるしね。

次回は第44号の結果発表！

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！　数字は2221でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし。連続で当選無しは結構久々です。次回に期待！　ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。よろしくお願いします。



まんが／埼玉県　みずしまちはや（バギーカーでゴゴゴーバギーバギーでココ、ゴー）

GMCD News

今回は５月23日に発売予定の「ランナバウト　サントラ」がオススメCD。これは同日に発売されるカーアクション「ランナバウト」のサントラで、ホンダ「インテグラ」のＣＦソングやＣＸ系ドラマ「ＭＭＲ未確認飛行物体」のメインテーマ曲でおなじみの“ザ・サーフコースターズ”が音楽を担当している。収録されている曲は、メインテーマやエンディングを含む全７曲。すべてがバンドによる演奏で、臨場感たっぷりのサウンドが楽しめるのだ！現在発売中

・「ENEMY ZEROサントラ」¥2,548（税込）ファーストスマイル・エンターテインメント

・「GRANDED」¥2,854（税込）東芝ＥＭＩ

５月３日

・「月刊ときめきメモリアルNo.10」¥2,243（税込）キング

５月21日

・「ときめきメモリアルMIDIコレクション（仮）」¥3,059（税込）キング

・「ただ声が聴きたくて／金月真美」¥1,020（税込）キング

・「ランナバウト サントラ」¥1,890（税込）ビクターエンターテインメント



されているのだ



◀ゲームの雰囲気……るサントラだぞ。

ゲームソフト激論座談会

「ゲームショウ行ってきました。が、大変だったです。フラフラと見てる分にはいいんですけど、なにかプレゼントとかもらおうとか、イベントに参加しようとすると、絶対に並ばないといけなくて……。整理券が必要だったり。気軽に行ってあぁ楽しいって感じじゃなかったです。アレくらいの混雑は予想できなかったんでしょうか？　ガラガラなのは寂しいとはいえ、あまりに酷い混雑ぶり。ねぇ？」千葉県　カナダイラさん：

魔：ちぃ～す。スゴカッタみたいね。ゲームショウ。

ち：一般日の混雑がね。

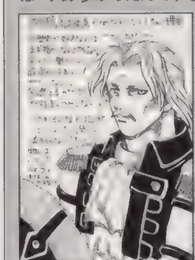
う：このネタたくさんハガキ来てますな。

魔：まあ、関心も高かったし、直接ショウに行った人も多かったんだろうけど、送られてくるレポートは「混んでた」「ふざけんな」ばっかり（トホホ）。

う：各ブース面白そうなことをやってたから、憎さらに倍なんでしょう。きっと。

魔：今回は前回に比べてスペースも大きく、通路も広くなってたし、開催３日のうち１日は取材日で、きちんとパワーアップしてるように見えたんだけどなぁ。

ほ：人が多かったんですな。



◀東京都　デンジャー炎々さん：よくできてると思うんですけどねぇ。評判もいいし。

ち：次回はさらに改善されるといいんですが。

魔：（ほ）と（う）は「トゥルーラブ」のファンクラブ入って大喜びしてたからソレでよし。

ほ：（う）さんはメサイヤブースのモミ毛コスプレお姉さんにもメロメロでした。

う：オレの中でのゲームショウはソレのみです。

「床部では話題も聞かない「ブシドー」ですが、私はかなり好きです。一撃に賭ける快感がたまりません。こういう新しい試みを製品として売り出すスクウェアはスゴイと思います」青森県　新城ミツルさん：

ち：ある意味「ＦＦⅦ」を出すよりもスゴイかもね。

魔：他のメーカーじゃ、あーいった実験的な要素の多く入ったソフトは企画の段階で却下だろうしね。その点に関してはやっぱりスクウェアってスゴイや。

う：ただ……「ブシドー」は好き嫌いがハッキリと別れるタイプだよね。床部で盛り上がらないのは単純に趣味じゃないから。それだけ。

魔：あの世界が趣味じゃない人間にとっては「カラテカ」とゲーム性変わらないし。

ち：まあ、好きな人が楽しければそれでいいでしょ。ゲームだし。

ほ：ふむ。

「ゲームは楽しいです。私の唯一の趣味だったりします。でもゲームばかりしていると、母親が泣きます。仕事から帰ってきて即、ゲーム。三日三晩ろくに寝ずにプレイしてたりするのが、かなり気になってるみたいです。ちゃんと仕事して、自分で稼いだお金でソフト買ってるんだからいいじゃんと思うのですが、そうもいかないみたいです」香川県　本田治さん：

魔：お母さんは身体の心配をしてるんだろうけど……まあ、ちゃんと働けてるならいい気もするなぁ。

う：ついやっちゃうんだよなぁ…。とまりません。

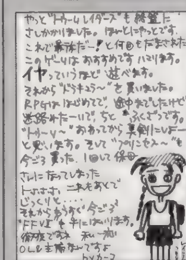
魔：キミの場合、熱い気持ちがとまらずにゲームプレイして、寝て、なかなか会社に来ないから問題。

ち：趣味と仕事の両立って難しいしね。ソレができなかった人が編集部には多いわけで。あまり偉そうなことはいえませんな。

ほ：そのとおり。

魔：なんか偉そうだぞ、キミは。

「レビューの点数ってつい見ちゃうんですけど、いまいち信用度って低い気がします（パッケンに高いとか低いなら分かるけど）。



◀大阪府　カーコさん：ＯＬ兼主婦でそれだけのゲームをこなすのは大変そうです。

ベストなレビューの見方を教えてください。または、床部の人はどんな基準でゲームを買いますか？」北海道　槙太郎さん：

魔：賢いレビューの見方は、まず、自分の趣味に合ったレビュアーを見つける所から始まるでしょう。

ち：自分の好きなソフトをほめている人ですな。

う：最初からズバリ分かるのはムリ。趣味の問題もあるし。

魔：で、その人を信じるとか、自分なりの基準を作り出さないと。

う：ちゃんと毎号ＤＰＳを買ってないとだめでしょうな。

ち：ずっと前に話題になったけど、ＤＰＳどのハガキを虫眼鏡で詳しく読んで知らないソフトの良いところを知るって方法もあり。

魔：あと、床部のソフトの買い方は……かなりアバウトかな。

ち：編集部にいると事前にプレイできちゃうのが普通の人とはかなり違うよね。

う：でも自分の趣味を信じて買うときはバーンと買っちゃう。

魔：最近では「DOKIDOKIプリティリーグ」（笑）。レビューであまり評判が良くなかったにも関わらず、（う）と（平）は買って満足してるし（笑）。

ほ：やはり趣味ですな。

お笑い４コマ道場

やっぱり時代は４コマ？　DPSとはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりする場合もあります。そろそろです。（鳳）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が載ります。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道（ホントですかも？）？

天地１４㎝
この大きさにおさめてね！
左右６㎝



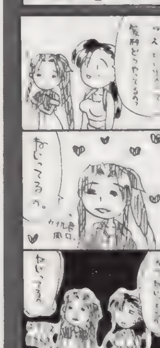
◀神奈川県 [illegible] 長いから。エビやカニのような巨大な[illegible]自由に動くんですかねぇ？……でしょうか？



[illegible]パレットだけに　ジェシーとかこ[illegible]ちゃんと[illegible]ってやらないと



◀[illegible] 誰か来たのかもわからないです。



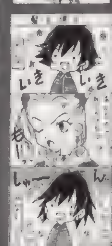
◀大阪府　くらうださん：千人の古代種が力の限りねじってねじってねじりまくって出来てるんですよねきっと。夢があるなぁ（笑）。



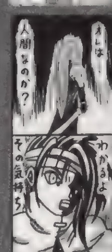
◀[illegible] めて見たとき、星の命を確実に縮め[illegible]



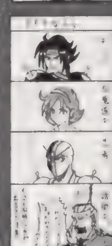
◀[illegible] い潰しがステキです。血が赤じゃな[illegible]かいいです[illegible]



◀[illegible] わかる主人公の気持ち。まるでお花[illegible]しょうねぇ。あんな変形機能ついて[illegible]

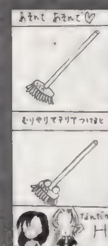


◀[illegible] 絶対。でも負けないからいいですよ。

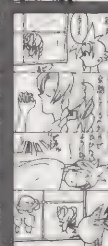




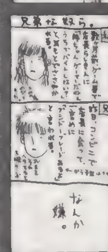
◀岐阜県　コージンさん：日頃の練習の賜物とはいえ[illegible]



◀愛知県　きくのさん：かなりH。[illegible]いえオヤジですからねぇ。



◀長野県　ファさん：星と会話できる人……現実にいたらかなり危ない[illegible]



◀富山県　毛さん：化粧さえしなければ[illegible]って話題が[illegible]んでしょうか[illegible]



◀[illegible]

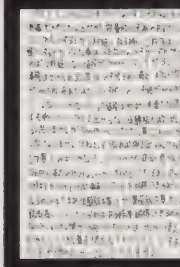
さんはスゴイなぁ。無人島に持って行くなら漫画10本に入るパイナップルアーミー、マスターキートンは原作付きだったけど（YAWARAとHappy！　はまあ、オレランクだと普通）、この作品は１人で描いてるワケだし。途中がかなり良かっただけにキチンとしたオチをつけてくれるといいなぁ。期待してるデス。さて、最近読んだ漫画でイカしてたのは…週刊サンデーのMAJORかな。本田君が投げるところ。いつかは買おうと思ってたけど、あの週、つい全巻購入しちゃった（笑）。あと、週刊ヤングマガジン期待の超新星（笑）、祭丘日出雪三の鈴木大戦って作品がなかなかだったなぁ。オチはもっとぶっとんでてもよかった気がするけど、序盤からが楽しみなのでした。うし、じゃまた次回！　（鳳）

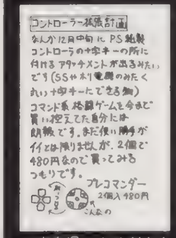
先日、犬くんからパソコンのビデオカードとＣＰＵをもらいました。忙しくてまだ愛機に装着していませんが、これでバッチリパワーアップなハズです。そろそろモニターも買い替えたいのですが、今一つ乗り気になれません。今あるもので何とかゲームができるせいかなぁ（でも『鬼畜王ランス』は、画面が切れていて敵のＨＰがわかりませんでした）。それはそうと最近、パソコンゲームをかなりの勢いで買いまくっている。ハズレも多いが、中でもお気に入りのが『お嬢様を狙え』と『しゃぶり姫』。いいっスよ。　（う）

オレの買うマンガ：風薫る5月編：今回は5月に発売（予定のモノもあり）のマンガからオレが買うモを紹介するッス。★5／1：オルフィーナ4、レベルE3、あいる3、★5／2：輝夜姫9、★5／8：花マル伝14、the山田家2、★5／15：こどものおもちゃ6、★5／16：修羅の門31、風光る21、★5／17：うしおととら外伝、MAJOR13、★5／23：ヨリが跳ぶ9、夢幻の住人6、★5／17：タンバくん3、風水斎シリーズ16東京夢幻区（後）、★5／22：新ハイパーあんな2、★5／29：退魔針4、★5／30：MONSUTER6、D-ASH1：とまあ、こんなもんでしょうか。なかでも楽しみなのは……オルフィーナの4巻、こどものおもちゃ6巻、新ハイパーあんな2巻、MONSTER5巻といった週刊誌、隔週刊誌で読んでない満画さんたち。特にMONSTERは5巻が良かったので期待大です。作者の浦沢直樹

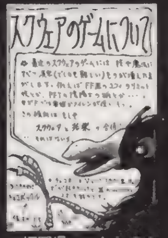
PS拡張計画

さて、AV機器を揃えて貧乏な（ち）です。まだまだ欲しいものは山ほどありますが、すべては懐具合と相談な訳でござりまする。ソニーが出してきたDVD初号機がなかなかカッコイイ。信頼性の問題さえクリアできるのなら買っても良いかもと思わせるモノはありますな。ただ、ソニー製品の耐久性の無さ（特に可動部の有るものは）は折り紙付きですから手を出すには勇気が必要です。ポチポチ洋画作品もリリースされてきているし、欲しい気持ちだけは上昇中です。話題といえば、劇場版「エヴァ」のDVD化はかなり早そう。東芝DVD事業部が絡んでいますしね。でもアニメは圧縮に弱いし、そこは気になるところではあります。本家のプライドに掛けてリリースするでしょうけどね。

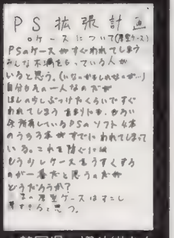

◀岩手県　三島金八さん：ソニーさんはその辺どう考えてるんでしょう？



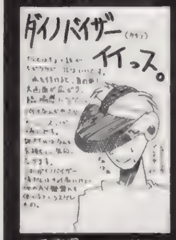
▲広島県　みそぎさん：ソフトによってかなりいけます。



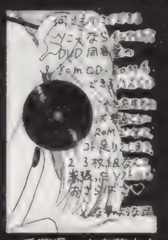
▲福岡県　つとむさん：それはないでしょう（笑）。きっと……。

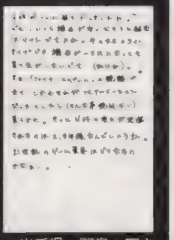


▲静岡県　辺斗紺さん：説明書分厚いと保存大変ですし。



▲兵庫県　レッドモンキーさん：ちょっと重いのが欠点です。


▲千葉県　小泉英夫さん：DVDロムはしばらく無いそうです……。


▲岩手県　羽鳥ヶ丁さん：また違うゲーム機が出てたりして（トホ）

他機種のことも話したい

最近ゲーム代をケチってるせいもあって、新作ゲーム情報を求める意欲が低下しています。超限定の『センチメンタル～中略ファーストウィンドウ（長い）』も買えたからいいや。　（ち）

SS　ＳＳも当分買いたいものが出なさそう。買っていないソフトが溜まりつつあるのでそちらを優先することにしておきましょう。先のタイトルでは、「魔法学園ルナ」「グランディア」「スパロボＦ」なんかが楽しみです。エロゲー名作の移植作「デザイア」も要チェックですな。ＴＧＳで「デッドオアアライブ」の乳揺れはなかなかでしたな。

パソコン　電撃王の増刊、電撃姫も無事第２号が出るそうでおめでたいことです。て気になるパソゲーといえば、電撃王のパソゲー担当のＯ氏がハマっている洋モノのＲＰＧ（名前は忘れてしまいました）。その内調べてご報告いたします。何でも○天堂が権利を買ったとか（噂）で、日本語版が出ないらしい……。残念です。そうするとＮ６４で遊べる？

N64　で、パソコンで書いた謎のＲＰＧですが、どうやら「ディアブロ」とかいうものらしい（ゆかマン談）です。ちまたでは大分評判になっているゲームであることを教えてもらいました。Ｎ64で日本語版が出るのなら、プレイしてみたいところです。

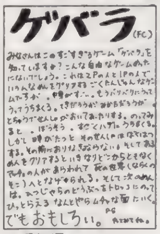
その他　その他といっても少ない昨今です。ＰＳ、ＳＳ、Ｎ64、Ｗ95にゲームのリリースはほぼ集約されてしまっていますからね。ＳＦＣの発売予定ソフトも１ケタ本ですが、その内の１本「ああっ女神さまっ」は原作者のチェックがキビシイらしく……。

クソゲーマー万才

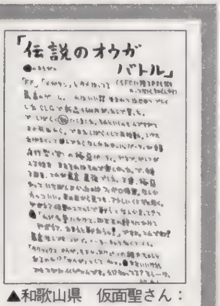
何だか最近、毎週ゲームを買っているような気がします。でも、やる暇がないので、どんどんたまってます。イカンです。（う）



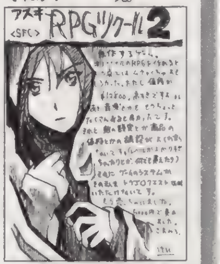
▲福井県　和泉未央さん：マルチ加減が尋常じゃなかったですよね。



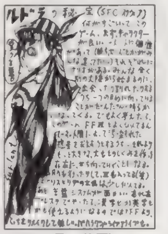
▲愛知県　ＯＮＺＩＺＭＣさん：やればヤルほど理不尽なのです。



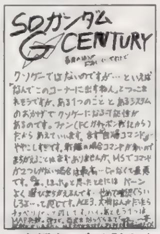
▲和歌山県　仮面聖さん：難しいけどはまってしまう。それがゲーマー魂。



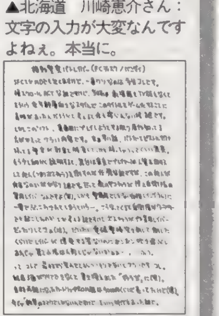
▲北海道　川崎恵介さん：文字の入力が大変なんですよねぇ。本当に。

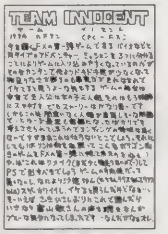


▲岡山県　柴阿さん：ジミに隠れた良作といえば良作です。

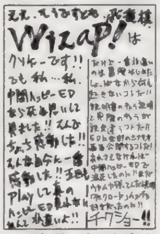


▲京都府　青山弘和さん：編集部でも自爆の嵐でした。

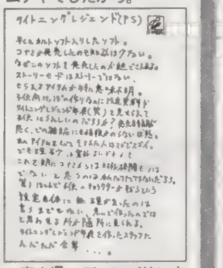

▲大阪府　雨宮五月さん：あの頃のディスクゲームはムチャでしたから。



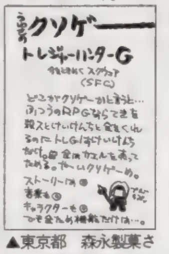
▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：時代がポリゴンだったのでしょう。



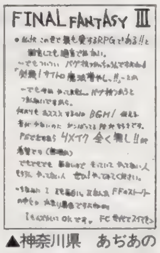
▲北海道　古川秘色さん：続編？『ダークロウ』もそれなりに。



▲富山県　デロンバリンさん：乳ユレはすさまじかったです。もう少し……。



▲東京都　森永製菓さん：最初の村によく戻りました。



▲神奈川県　あぢあの華さん：使いますよねぇ……ウラワザは。

さて『ドキプリ』ですが、編集部では私と平吉さんだけのヒット作でした。いろいろ意見を聞いてみると、グラフィックはともかく肝心の「野球」の部分に不満があるようです。確かに打球がヒットとホームランしかないのはちょっと単純かも（せめて２塁打ぐらいはほしかった）。私は「野球ＳＬＧ」ではなく「ギャル育成ＳＬＧ」だと思ってプレイしたので、その点には不満はありませんでした。もうひとつ最近ハマっているのが「ロックマンバトル＆チェイス」。ライターのＺ佐藤さんが、おもしろそうにプレイしていたのでつい買ってしまったのですが、これがなかなか良いです。久しぶりにクソゲーマーの血が騒ぎました。

さて、今回は左でも触れている「ロックマンバトル＆チェイス」について……。まずキャラ選びから。誰を使っていいかわからない初心者の人は、私も愛用してるロールちゃんをオススメします。グリップがいいので操作性もバッチリ。しかも、特殊能力のジャンプはズルイぐらい便利です。セッティングはコースによってまちまちですが、タイヤはエレガードタイヤ、ウイングはハイスピードウイング、エンジンはハッピーエンジンというのがバランス良くオススメ。クリア後ならＤｒワイリーのエンジンもいい性能です。

スタート時の最初のシグナルが点灯すると同時にアクセルを押し始めると「ロケットスタート」ができます。これは重要なテクニックなので、ぜひマスターしましょう。

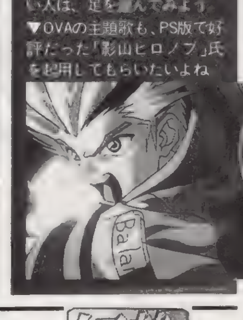
まんが／猫有馬（スゴイですねぇ。世の中そこまで来てますか。便利？変？）



脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●人気対戦ACT『サイキック・フォース』がOVAに!!

結界内でサイキッカーたちが超絶バトルで大好評だった全方向対戦ACT『サイキック・フォース』が、OVAになって秋に登場するぞ！　気になるスタッフは、監督・作画監督に大貫健一、制作にトライアングル・スタッフ、エグゼクティブ・プロデューサーに[illegible]、プロデューサーに真木太郎・藤井雅俊という実力派ぞろい。――西暦2010年、人々の知らないところで国家機関によるサイキッカー＝超能力者の研究が進められていた。実験体として過酷な日々を送っていたキースは、研究所から脱走。サイキッカー集団「ノア」を[illegible]し、サイキッカーの理想郷のために世界を征服しようとする。そして、その目的を阻止するためにキースの親友であるバーン率いるサイキッカーたちも立ち上がった！　なおOVAの特報は、７月６日に横浜アリーナで開催される同人誌即売会、「コミックキャッスル」（問い合わせ／TEL：03-5387-6781（株）ブロッコリーまで）で公開される予定になっている。一刻も早くその映像を見たくて待ちきれない人は、足を運んでみよう。▼OVAの主題歌も、PS版で好評だった「影山ヒロノブ」氏を起用してもらいたいよね



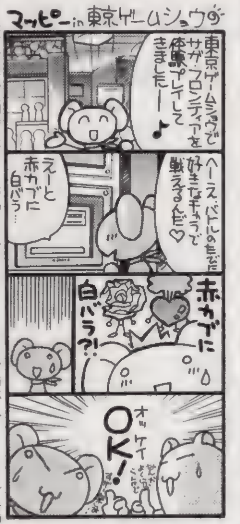

■魔王30才くん：爆裂バカライター。職業ムダ使い。Ｄ２作ってます。かなりボロボロでう。ＰＱＥＸもよろしく。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。ブツは宅急便で送れだとぉ！　うむ。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。育成好きね。ヒマあればN64『パワプロ』

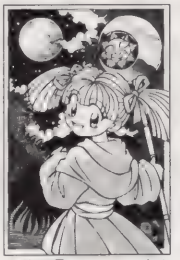

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。今回からＳＳキライなんて絶対言わないらしい。

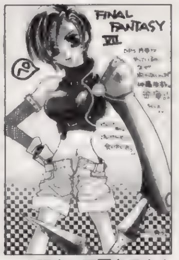
まんが／宮須弥（期待大ですよね。『ロマサガ』フリークとしては。同志よ）・イラスト／岩瀬さとみ



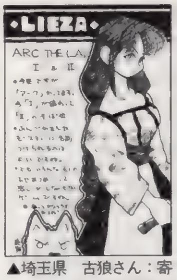


▲埼玉県　くるぶしさん：魅力のあるゲームってそういうモノですよねぇ。

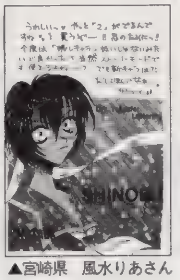

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：発売延期してもイイモノになるなら……。



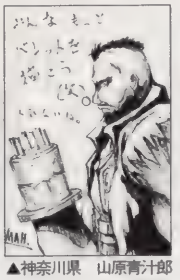
▲大阪府　天国寿子さん：あれは言葉通りにやらないと開かないんです。



▲埼玉県　古狼さん：寄せ集めでも楽しければ良いような。どうでしょう？

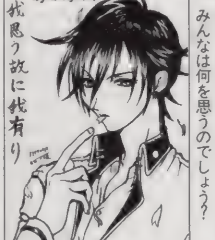


▲宮崎県　風水りあさん：実際サミシイです。忍、強くなってくるけど……。


▲神奈川県　山原青汁郎さん：バレット促進委員会？　暴れん坊だから。


▲長崎県　川原瑞穂さん：ミナのコスプレしてる人っているんですかねぇ？


▲福岡県　南月千香さん：手裏剣投げるかと思ってました。

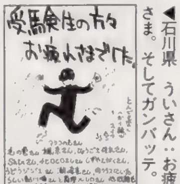


◀大阪府　紅阿夏さん：桜の花びらが舞う中、みんなは何を思うのでしょう？

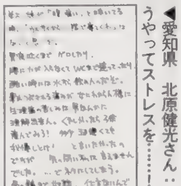


◀京都府　瑞原慎吾さん：前髪上にあげるのは流行なんですかねぇ……。


◀徳島県　火吏那さん：良くありますよね。本当に。



◀石川県　ういさん：お疲れさま。そしてガンバッテ。

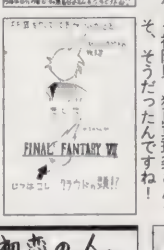

◀愛知県　北原健光さん：そうやってストレスを……！



◀和歌山県　霊獣さん：酔っぱらって体当たり？



◀東京都　おろしや☆だいこんさん：ファンは待望の作品？



◀福岡県　猫島真理奈さん：そ、そうだったんですね！



◀埼玉県　仲谷あるつさん：原作は結構支離滅裂ですけど。

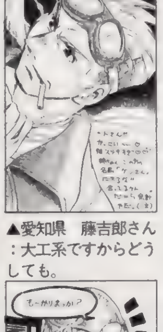

◀京都府　月子さん：つぎ、ちゃんと出ますかねぇ？





▲東京都　神哉龍さん：イロイロ引きずってるわけですよねぇ。みんな。最後、乗り越えられたんでしょうか？謎のままです。

◀埼玉県　toricoさん：ちゃんとアニメです。実写のように笑えません。『バトルマスター』がいい感じで上がってきてます。ＳＬＧはまだ不明です。

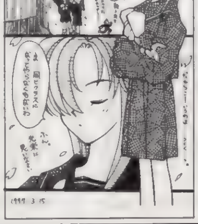

▲愛知県　藤吉郎さん：大工系ですからどうしても。



▲愛知県　浅魔悠さん：デキＯＫですよ！発売が楽しみ！



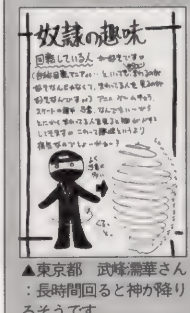
◀大阪府　壬まどらさん：クラス替えで新たな友だちができるかもしれません。



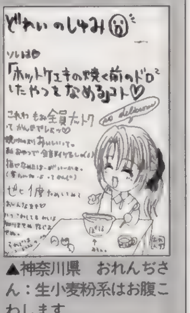
◀埼玉県　矢渡さん：好雄は飛び回ってそうですよね。この時期やっぱり。

奴隷の趣味

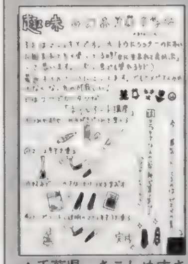
人生、趣味があるから生きていけるのです。きっと。ジジイになってもゲームしてたいなぁ。だから今たくさんゲーム買い込んでも虚しくないやい！　よーし今日も趣味のムダ使いだ！（魔）

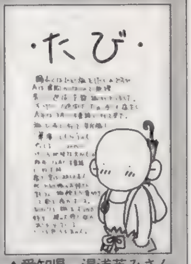


▲東京都　武峰濡華さん：長時間回ると神が降りるんです。

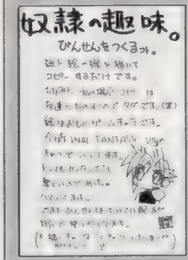


▲神奈川県　おれんぢさん：生小麦粉系はお腹こわします。

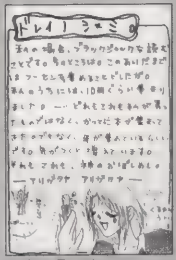

▲千葉県　きこしめすさん：部屋締め切っても危険です。クラクラ。



▲愛知県　湯浅英みさん：地味でも楽しそうです。いいですよね。旅。



▲埼玉県　刹那英里さん：オリジナル便せんの交換とか楽しそうです。



▲宮城県　碧ンさん：フーセン集めの方が大変そうです。売ってます？

「以前ハガキ描きが趣味の人が質問してましたが、私も聞きたいことがあります。ハガキの裏に何か書いてあると採用されやすいとかされにくいとか、両方の答えが書いてあった気がするんですけど……正解はどっちなんでしょう？教えてください」長野県　マリの命さん：

……すいません、なんだかわかりにくかったですね。ということで、今回も趣味恒例ハガキの書き方スペシャルです(笑)。まず質問にあったハガキ裏の文字について。基本的に裏に何か書いてあっても採用、不採用には関係ありません。当然、掲載の条件はハガキ表面での力の入りかた次第です。ただ、もしも表面の力の入りかたが同じ程度で……担当者がどちらを採用するか悩んでしまった場合、裏にも何か書いてあるハガキの方を選んでしまいやすいって程度です。裏に何か書いてあるから採用されやすいのではなくて、力の入ってるハガキは裏にも何か書いてあるモノが多いっていう。ＤＰＳどのハガキの見方の流れ：①ハガキが、奴隷ハガキ箱（段ボール）に入る→②ハガキ確認、封筒から出したりしてチェック→③各コーナーに区分けチェック→④採用キメ……②、③、④と計３回ハガキ裏表全部読んでます。だから「読まれてないんじゃ」なんて心配はしないで大丈夫。

ば一般に名作と認められているゲームを挙げても、その中で好きな部分っていうのはやっぱり人それぞれでしょ？　ある人は、純粋にゲームをプレイすることで爽快感がほしい。ある人は、難解であってもいいからクリアしたときの達成感がほしい。これって、ある意味相反するじゃないですか。ゲームの何を魅力と思うかによって、評価は全然変わってくるものだと思うんです。(ほ)さんは、だからレビューは苦手だって言いますけど、俺はちょっと意見が違います。ろくろくゲームもプレイせず、フィーリングでレビュー記事を書いているならいざ知らず、少なくとも本誌のレビュアーは、プライドを持ってキッチリゲームをやり込んで評価を下しています。つまり、本誌レビュアーの言っていることは、それがどんな視点からの意見であったとしても、少なくとも事実ではあるのです。評価の相違は、ただ注目した部分が、そしてそのレビュアー間で、同じものに対しての価値観が違うだけなんです。だから、点数よりむしろ、文章からそのゲームを読みとってもらいたいんです。そのためにこそ、複数のメンバーで1本のゲームをレビューしてるわけですから。（平）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききくん：今度は「ロックマン」のカートかい！ とことんマイナーなの好きね。だからお金なくなるんだよ。


■さとちーくん：本当に欲しいソフトは雑誌発表があるより先に予約する男。予約されるその店も店だ。


■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。操作性はともかくまじでいいのかビデオ。オレも買おうかなぁ……。

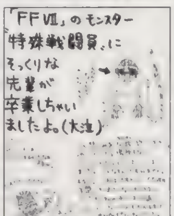

■平吉くん：「TOBAL2」はチャコしかいません。取り合いです。2Pキャラはダメです。トホホ。

我が愛しの清子ちゃん攻略第15回：サブタイ・さらば清子！ また会う日まで!!の巻：……終わっちゃいましたね、(う)さんの久美攻略。そもそも俺が清子攻略を始めたのは、展開を思い出していただければ分かるように、(う)さんの久美に負けない清子を育成する(……というか何というか)ことが大前提だったのです。だから(う)さんが攻略をやめ、さらに久美が「エクセレント」でシャレにならないほど弱体化された(おまけに清子はかなり強くなっちゃった)今、続ける理由が見あたらないのですよ。ということで、俺も同じく前回が最終回ですな、うん。思い残すこともないし。……さて、それでは最近このスペースで旬のレビューについて。俺が過去、「このゲーム、スキだなぁ」と思ったものなんですが、これって結構一般の人とはズレているようなのです。でも、「このゲームが好き！」ってことは、やっぱり何かしらの魅力がどこかにあるわけで。例え









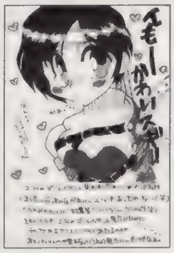
◀長野県 湖山たみさん：積極的で可愛いです。ユフィ。惚れる？

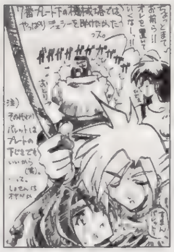
◀埼玉県 よしかづさん：そろそろ遊べますか？ 全国で。

◀長崎県 利光メグミさん：でもヴィンセントは振られてます。

◀静岡県 呆助さん：好き……だったのでしょうか？ OKです。









◀北海道 うさぎさん：服取り替えたりしないんですかね……しません。

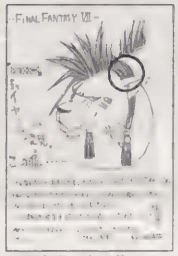
◀静岡県 椎名奈々さん：結構お似合いかもしれません。

◀福岡県 うに頭さん：これは当然です。そしたらジェシーとデート？

◀茨城県 にくきうさん：今回は男の子もいます。



▲東京都 MELTEさん：まずはOVAですか。どうですかね？



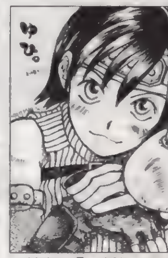
▲北海道 向日葵さん：かなり長い毛。しょうがないですね。犬だし(笑)。

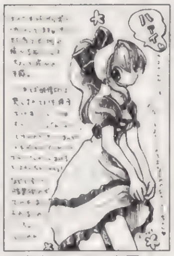


▲神奈川県 LISAさん：お笑いは……ない気がします。きっと。



▲北海道 高奈夕美さん：主人公より人気の才蔵「藤丸」続編は……。

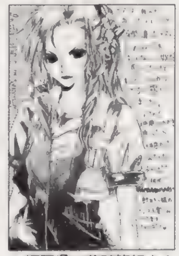

▲神奈川県 新なつほさん：何か企んでそうな表情が です。


▲東京都 谷川蛍雪さん：結構難しいらしいですよ、ボスは。



▲滋賀県 こぢうりさん：慣れないとメカは難しいですよね。


▲愛知県 蒼TATUKIさん：もっとイロイロ服を着せたかったですね。

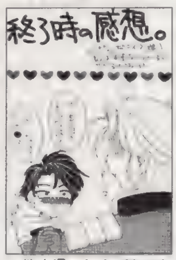

▲福岡県 草壁篤紀さん：凛々しいエアリス。ゲーム中は……ねぇ。



▲秋田県 市藤にたかさん：お話は「WA」の方が納得できます。

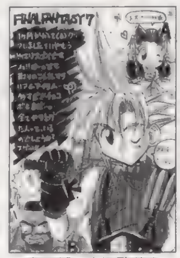


▲佐賀県 各務風雪さん：兄弟で1つのPSは厳しいですよね。

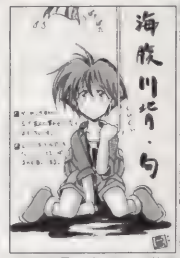


▲熊本県 しまづやひちさん：それは「新2」で明かされる(でるの？)！


▲大阪府 成瀬祥雄さん：ねぇ。遊べれば少しくらいパターン欠けても。

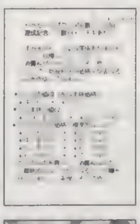


▲東京都 吉池啓美さん：もういると思いますよ。深い攻略載りましたし。



▲埼玉県 烏さん：単調なのが気にならなければ買いでしょう。

▼宮城県 一郎あきらさん：奥が深いのが「ドラキュラX」……ひょっとしてまだ奥がある？ なんてウワサが……コナミの本気

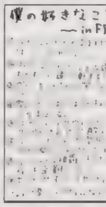




◀愛知県 富府公爵さん：DPS価格あがりますね。実質値下げです。がんばります。

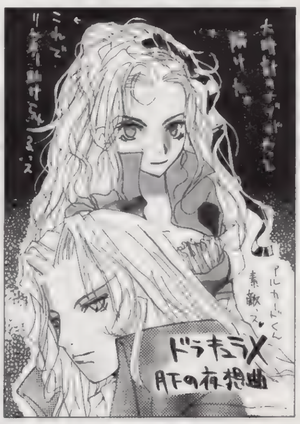
◀宮城県 もた子さん：姿勢のいいエリー。立ち方がかっこいいです。

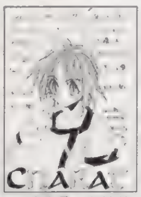


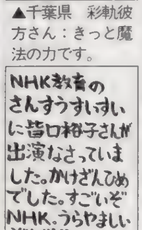


◀鹿児島県 じゃがポテトさん：どう見ても格闘家には見えない……ですよね。

◀東京都 炭素分子さん：⑧は……ちょっと……本当に好きです？




▲千葉県 彩軌彼方さん：きっと魔法の力です。



▲神奈川県 桐生雅士さん：好きなんですね(笑)。


▲和歌山県 カエル44さん：スパイシーモスバーガーなんていうベタベタなネタを思いついてしまいました。パシリに使える？



◀福岡県 南月千香さん：対戦楽しいですよ。取り合いになるし。


◀北海道 ベンジャミンさん：でも心根は熱い彼女。大丈夫です！

最後の謎掛け：問題です 今回の奴隷にひらがなの「さ」はいくつあったでしょう？ 突撃ラ/ギー4のようにハガキ宛名面のスミに「さ＝答え（数字）」って感じで書いておいてください 正解者には良い子マークを差し上げます

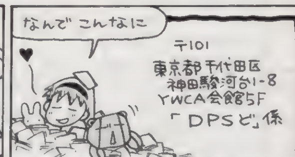
PSの奴隷 PSの奴隷 PSの奴隷 PSの奴隷 PSの奴隷

それが正しいハガキの書き方！

地図にも載らない南海の孤島……実はそこには隠された重大な秘密があった！ 「あ、あれは……ハガキーだ！」そう、我々調査隊がそこで発見したのは！万年前に絶滅したと言われていたマグマ怪獣ハガキーだったのだ！ ハガキーの生態は極めて興味深かった。どこからともなくDPSを手に入れ、毎日毎日ハガキを書いているだけなのだ！ しかもマグマ怪獣語なので読めない！ 不採用決定だ！それでもハガキーは書き続ける！ 血の汗を流して！ うむ。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！ とにかく送ってほしいの！ ね？

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1−8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼント
Vol.46係

〒				−			ここにはなにも 書かないでください・		
住所	都道 府県								
							TEL　　(　　)		
氏名	ふりがな						生年月日	年（西暦） 19	月	日
	男・女									
職業		1小学3年以下 2小4 3小5 4小6 5中1 6中2 7中3 8高1 9高2 10高3 11短大・専門学校生 12大学生・大学院生 13予備校生・浪人 14会社員 15アルバイター 16無職 17その他							

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

キリトリ線

電撃PlayStation 46号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（195ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、5月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]ゼロディバイド2 ②[特報]エンジェルブレード ③[特報]くるみミラクル ④[特報]ガンダム ザ バトルマスター ⑤[巻頭]がんばれ森川君2号 ⑥[巻頭]ゼロヨンチャンプDooZy-Jay ⑦[巻頭]青の騎士ベルゼルガ物語 ⑧[巻頭]ダービースタリオン ⑨[巻頭]ストリートファイターEX plus α ⑩[巻頭]アーマード・コア ⑪[巻頭]攻殻機動隊 ⑫FFタクティクス ⑬サガ フロンティア ⑭ファイナルファンタジーVII ⑮アランドラ ⑯テイルズ オブ デスティニー ⑰ブレス オブ ファイアIII ⑱フロントミッション オルタナティヴ ⑲火星物語 ⑳アルナムの翼 ㉑マリーのアトリエ ㉒RPGカタログ ㉓あすか120%エクセレント ㉔TOBAL2 ㉕エーベルージュ ㉖悪魔城ドラキュラX ㉗プリンセスメーカー ㉘新作ソフトレビューthe DEEPER ㉙ビックリPS新記録 ㉚4色奴隷 ㉛電撃プレイクエスチョン ㉜ウラワザデータベース ㉝[まんが]TOBAL2はじめて物語 ㉞電撃コラムス ㉟[読者コーナー]PSの奴隷 ㊱読者プレゼント ㊲幻想曲 ㊳虹色町の奇跡 ㊴ネクストキング ㊵Nonstop!ときめきメモリアル ㊶新作ソフトステーション ㊷電撃ランキングステーション ㊸PS移植化計画Ver.2.0 ㊹電撃NEWS STATION ㊺新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP254〜255のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通PS ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション ⑤ハイパーPSリミックス ⑥TECH PS

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②SCE製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④3DO ⑤PC-FX ⑥PCエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガCD ⑨スーパー32X ⑩ネオジオ ⑪ネオジオCD ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【19】電撃プレイステーション46号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【20】電撃プレイステーション46号への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.44

1 DOCOMOポケベルセンティーネクストAII
伊藤幸彦（東京都）山口里子（福島県）竜田直良（東京都）

2「ヒロインドリーム」イラストコレクション
津田昌男（宮城県）一瀬稔（兵庫県）白尾洋光（千葉県）
長町進（徳島県）浅野達也（宮城県）

3「首都高バトルR」ハイライト版
大場真（東京都）駒田進一（新潟県）仲升和史（広島県）
有村正（神奈川県）杉浦雄一郎（静岡県）
和田健志（滋賀県）磯部健一（愛知県）北脇謙介（鳥取県）
新田目康弘（岩手県）
田村唯一郎（神奈川県）

4「ときめきメモリアル」サイン入り限定版
眞木和幸（山形県）

5「ときめきメモリアル」サイン入り画面写真A
飯田誠（三重県）小川貴子（新潟県）追川敏緒（埼玉県）
久保田憲司（静岡県）渕岡忍（東京都）

6「ときめきメモリアル」サイン入り画面写真B
藤本公宣（福岡県）石田通（東京都）落合正都（神奈川県）
三谷一浩（和歌山県）島野京子（千葉県）

7 関根明子さん直筆サイン入り「ゲーテ詩集」4巻セット
内田明沙美（北海道）

8 ナムコミュージアム Vol.5
青木太郎（宮城県）松川麻衣（福岡県）黒川桂子（京都府）

9 スーパーロボットシューティング
曽根裕弥（富山県）小嶋ちあき（青森県）
井上真徹（京都府）

10 新スーパーロボット大戦スペシャルディスク
浮貝美幸（愛知県）村山奈保子（宮城県）上村学（福井県）

11 ドキドキプリティリーグ
原田健広（福岡県）入山晃安（愛媛県）岡田伸夫（高知県）

12 甲子園V
小峰和宏（長崎県）加藤孝志（秋田県）佐藤賢治（広島県）

電撃PlayStation 46号の読者に贈る

DPS読者プレゼント

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、194ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.49（6月13日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

3名



◀計11人の美少女キャラが、華麗に闘う最新作「エクセレント」。ポスターも、ゲーム同様にカワイさ120%!!

1『あすか120%エクセレント BURNING Fest.』オリジナルポスター

（提供：ファミリーソフト）

1名



2『ときめきメモリアル ~forever with you~』菊池志穂さん（館林見晴役）直筆サイン入り限定版

5名





『ときめきメモリアル ~forever with you~ 菊池志穂さん直筆サイン入り画面写真（4、5の2種類）

◀▲今回は、菊池志穂さんからのプレゼント。ファンは218ページへ!!

5名



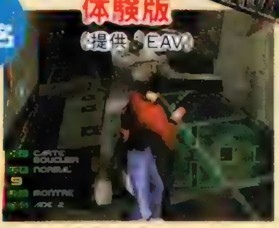
3『トゥルー・ラブストーリー』プレミアムCD for Windows95

（提供：アスキー）

▶オリジナルのデスクトップ時計と、スクリーンセイバーのデータが入ったファン必携のキュートなCDだ。

30名





6『フェイド・トゥ・ブラック』体験版

（提供：EAV）

▲◀宇宙基地を舞台としたSFサスペンスAVGだ。

2名



7菊池志穂さん直筆サイン入りコアラTシャツ

PSソフト

今回のラインナップも、各ジャンルからよりどりみどり。プレイしてみたいソフトを選んだら、すぐに応募して絶対ゲットだ!!

3名



8PAL［神犬伝説］

▲主人公が犬というユニークな設定のRPG。カンタンな操作性も魅力だぞ。

（提供：東映ビデオ/東北新社）

3名



9ガメラ2000

▲あのガメラが3D・STGになってPSに登場。映画に負けない大迫力！

（提供：デジタルフロンティア）

3名



10聖痕のジョカ ~光と闇の聖王女~

▲〝聖痕〟をめぐって戦うフルポリゴンS・RPG。

（提供：タカラ）

5名



11あすか120%エクセレント BURNING Fest.

▲PS版第2弾は、新要素〝AVGモード〟も熱い!!

（提供：ファミリーソフト）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。



真相は、闇から迫る。
PlayStation
SEGASATURN
"PS" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©1997 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©1997JAMP
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.



1947年、米国ニューメキシコ州で墜落したUFOから宇宙人を回収したというロズウェル事件。
1970年中頃、全米で頻発した牛の死骸から血液が抜き取られ一部が切り取ったように
なくなっていたというキャトル・ミューティレイション。
現代の科学では説明できないような超常現象は、現実にいくつも発生している。
ジ アンソルブドは、実際に起きた不思議な事件をもとにつくられているセミドキュメント。
発端はロスで起きた若い女性の殺人事件から始まった。その女性の死体には、一滴の血液もなく体の一部が切り取られていた。
それは異星人のしわざなのか、異常心理犯罪なのか…。
プレイヤーはこの事件を独自に取材し、謎を解明しなければならない。
飛鳥昭雄 原作
THE UNSOLVED™
HYPER SCIENCE ADVENTURE
ジ アンソルブド
入手した情報を検索・検討し、
報告書を作成。進むべき方向が
決まったら、さらに取材を続けていく。
トム・ホプキンスとパトリシア・ストーン。この
二人の相棒とともに、事件の真相を明かす。
取材先での証言や仲間のコメントに対し、
肯定・否定を4段階のニュアンスで選択。
プレイヤーの微妙なかけひきで、
重要な情報を得ることができる。
それは死のプロジェクトか。
それは未知の虐殺か。
それは美しい生贄か。
プレイヤーの判断でエンディングが変わるマルチエンディングストーリー。
エンディングには、飛鳥昭雄氏のデータにもとづく驚愕の最新超常現象情報満載。
あなたはどこまで
事件の真相に迫れるか?!
5月2日 プレイステーション版 セガサターン版 同時発売予定
PlayStation版●1プレイヤー/CD-ROM3枚組/標準価格7,800円(税別)
SEGASATURN版●1プレイヤー/CD-ROM3枚組/標準価格7,800円(税別)
●週刊ヤングサンデー(小学館)にてコミックバージョン「THE UNSOLVED」好評連載中
・テーマ曲:「蝶」清水あゆみ/東芝EMIより好評発売中
・出　版:「ジ アンソルブド」飛鳥昭雄著/角川ホラー文庫より好評発売中
「超常現象捜査ファイル　THE UNSOLVED」飛鳥昭雄著/KKベストセラーズより好評発売中
THE UNSOLVED http://www.jamp-net.co.jp/unsolved/unsolved.html
PROJECT THE UNSOLVED
Virgin Interactive Entertainment
JAPAN MEDIA PROGRAMMING


キャラクターデザイン
美樹本晴彦
時は、二度と戻らない……
■アドベンチャーシーンは、豪華声優陣によるフルボイスにパワーアップ。
【CAST】
緑川光 森川智之
椎名へきる 林延年
國府田マリ子 堀内賢雄
根谷美智子 深見梨加 他
■3Dポリゴンによる大迫力の艦隊戦には、新システムR・C・M（ランダムチットムーブ）を導入。
メカニカルデザイン
松本零士
■クォヴァディス サウンドファイル、wea japanより好評発売中! 決定!
■「クォヴァディス」ドラマCD（全6巻）、好評発売中!!
QUOVADIS
クォヴァディス
イベルカーツ戦役
NOW ON SALE
¥5,800(税別) ©GLAMS,INC.1995 1997
PlayStation
グラムスは、スタッフを募集しています。
●職種：①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④ゲームデザイナー
※お問い合わせ先 人事部 TEL 03-3224-3131
グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
GLAMS,INC.


TOSHIBA EMI
97年7月
発売予定
予価¥5,700
(税別)
PSマスモンはドラマチックSLG!!
マスター・オブ・モンスターズ
~暁の賢者達~
マスター・オブ・モンスターズ
暁の賢者達
PlayStation
東芝EMI株式会社 エンタテイメントソフト事業本部 ©SystemSoft Co./©1997 TOSHIBA EMI
〒107 東京都港区赤坂2-2-17ユーザーサポート Tel:03-5512-8660
※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It」でもご覧いただけます。
http://www.toshiba-emi.co.jp/hiscore/
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

AGENDA PRESENTS

PlayStation

ビリヤードといえば「ナインボール」が有名だが、もちろんそれだけがビリヤードではない。この『キャロムショット』では、ビリヤードのゲームの中では入門に最適で、それでいて奥深いと言われてる「キャロム」が、コンシューマ機ではじめてプレイできるのだ！さらに、キャロムができるキャロムモードだけでなく、ポケットモード、ストーリーモード、スピードモードと、全部で4つのモードが用意されている。この『キャロムショット』をプレイし尽くせば、キミも一流のハスラーになれる！……かもしれないぞ!?



キャロムもできる本格ビリヤードゲーム

Carom Shot

THE 3D BILLIARD



キャロムショット

～ザ・3Dビリヤード～



本日発売

■3Dビリヤードゲーム
■定価／¥5,800
■メモリーカード
1ブロック使用

Carom Shot……on PlayStation

ゲームモードは全部で4種類！　キミはどれから遊ぶ？

STORY



世界選手権を制した若き天才ハスラー 眠れる獅子が今、ふたたび目覚める！

世界選手権を制した若き天才ハスラーの復活の物語。ゲームは「ナインボール」で相手と勝負し、規定の賞金額に達すれば勝ちとなる。次々と現れる対戦相手たちを破り、天才と呼ばれた昔の自分に戻れるのか？

POCKET

ポケットモードでは、おなじみの「ナインボール」と、ちょっとマニアックな「ローテーション」、「エイトボール」の3種類のゲームを楽しむことができる。



オーソドックスな「ナインボール」から、ちょっとマニアックなものまで全部で3種類！

CAROM

コンシューマゲーム機で初の「キャロムゲーム」が楽しめる！　ボールの反射する角度を読め！



キャロムモードには、手球を3回以上クッションさせて的球にあてる「スリークッション」など、キャロムの基本的なゲームが全部で3種類用意されている。

SPEED

全5ステージをどれだけ早くクリアできるか！　ミスは時間のロスにつながる！

スピードモードでは、台上に配置された的球を手球で順番に落とし、そのクリアタイムを競う。的球の数や配置は、ステージを追うごとに難しくなっていく。どれだけ、大きなミスを少なくするかが勝負の分かれ目だ！



WHO IS THE No.1?

[キャロムショット] チャンピオンシップ開催

賞金
[各地区]優勝……**50万円**
[各地区]準優勝…**20万円**
[各地区]3位……**10万円**

開催日時・場所	大阪地区▶6月8日（日）大阪IMPホール 東京地区▶6月14日（土）渋谷PARCO PART1　スペイン坂広場特設会場 及びPARCO PART3　スクエア7
対戦方法	キャロムショット「ナインボール」での対戦トーナメント式 制限時間内に勝敗がつかない場合、バンキングで勝敗を決定。
問い合わせ先	株式会社アジェンダ　キャロムショット・チャンピオンシップ係　TEL011（700）2161


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
今、一人の覇王が世界を変える。
古代中国大陸の壮大な歴史ドラマを軸に戦闘を展開。
戦略タイミングが戦況を大きく左右するリアルタイム制を導入。
随所でゲームを盛り上げる、美しいビジュアルデモ。
全てはリアルタイムで進行される!
戦場は時間と共に、状況が刻々と変化!
将軍率いる軍勢が、敵陣を攻める一方、庶民は王の命に従い農業・建造等を行ない、兵の訓練もうける。
様々な戦況の中、秦の精鋭達は、勝利を成し遂げる事ができるか。
このゲームは、戦術に全てを賭ける覇者達への挑戦状である。
中国大陸統一を成し遂げろ!
5月30日発売予定
定価6,600円(税別)
リアルタイム戦術シミュレーション
秦始皇帝(しんしこうてい)
THE FIRST EMPEROR
時は紀元前二五九年。広大な中国大陸を七つの強国が統治していたころ
一人の子が産声をあげた。名を"政"、後の始皇帝である。
シャングリ・ラのプレイステーションソフト・ラインナップ
勝馬予想ソフトの最高峰「競馬最勝の法則」シリーズ最新作
競馬最勝の法則'97 Vol.1
狙え!万馬券!
絶賛発売中 定価5,700円(税別)
鋭い分析!驚異の的中率!
鈍色の攻防(にびいろのこうぼう)
~32人の戦車長~
戦車戦闘シミュレーション
絶賛発売中
定価6,400円(税別)
株式会社シャングリ・ラ
シャングリ・ラ最新情報をホームページで独占公開中!
〈ホームページアドレス〉 http://www.mmjp.or.jp/SL_game
商品の質問などはユーザーサポート係がお受け致します!
月~金(祝・祭日除く) 10:00~12:00 13:00~17:30 〈TEL〉0423-64-7895

PlayStation

トレジャーハンティング・ボードゲーム

SONNET

秘・宝・王

もうお前とは口きかん!!



出し抜くほどに、熱くなる！
蹴落とすたびに、燃え上がる！
人生観が、変わるかも…。



勝利への掟は、ただひとつ。友情も愛情も踏み台にして、遺跡に眠る秘宝をいち早く、依頼者の元へと持ち帰るのだ。出し抜け、蹴落とせ、陥れろ！汚いヤツと罵られても、勝利者だけが正義と信じて…。但し、このゲームに勝利したとき、人生観まで変わっていても、それが運命と受け入れること！

好評発売中！／価格5,800円（税別）
マルチタップ／メモリーカード対応

発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7
インターネットホームページ　http://www.sonnet.co.jp


今号も清くかわいく美しく
スペシャルGの微笑みを
貴方の元にお届けしましょう
電撃を見ればGがわかる！
それは日本の常識なのです
★今号のタイトル★
悠久幻想曲
虹色町の奇跡
ネクストキング
ときめきメモリアル
電撃プレイステーション
電撃PlayStation G
イラスト／伊藤勇太

新着画面を大公開! 明らかになり

悠久幻想曲

ゆうきゅうげんそうきょく

愛と冒険、そして仲間たちとの友情の物語を描いた育成SLG『悠久幻想曲』。発売決定を知らせる第1報から約1カ月がたち、大まかなゲームシステムや登場キャラのプロフィールなど、超注目の情報が次々と明らかになり始めた。今回は仕入れたばかりの最新情報&ゲーム画面写真を公開すると同時に、仲間になる女の子キャラ7人をバッチリ紹介するぞ!



パティ・ソール



育成画面も公開だ!



キャラグラフィックも順調な仕上がり!



チビキャライラストも掲載しちゃう♥

悠久幻想曲

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800(限定版¥5,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月8日予定		

ちょっと早取り情報 予約キャンペーンスタート!

初回限定版の発売が決定! この限定版はCDがカラーピクチャー仕様、さらにキャラクターのしおりがついてくるなど特典盛りだくさん。予約してくれた人には先着で1万名に特製シールもプレゼントされるぞ。予約期間は6月1日~6月30日。予約券つきのチラシは5月末からPSの取扱店で配られるので要チェック。詳しくは次号「悠久」の広告を見てね。

※画面は開発中のものです。

始めたゲームシステムにも迫っちゃう!



とある街で繰り広げられる 愛と冒険の奮闘記!!

「１人で手に負えないことも、仲間と力を合わせればなんとかなる！」という、友だちとの絆や友情をテーマにした育成ＳＬＧ『悠久幻想曲』。舞台は魔法文化が栄える幻想世界だが、ゲーム全体に行き渡るこのテーマのおかげで、より身近で日常的なひとときが体験できるようになっているぞ。もちろん、女の子とのドキドキな体験もあるに違いない。物語の中心となるのは右に紹介した街だ。様々な施設やお店、そして仲間の家や学園などが立ち並ぶこの街で、どんなドラマが展開するのだろう？

その物語とは…

行き倒れになっていた主人公の青年が、ジョートショップ（何でも屋）の未亡人に助けられ、街で暮らすようになってから数カ月。新たな生活にもなじみ、気の合う仲間もできた頃その事件は起きた。身に覚えのない容疑で囚われてしまうのだ。結局、ジョートショップの未亡人が店を抵当に入れ、大金を支払ったことで青年は釈放された。だがその金を返すあてはない。唯一の希望は１年間の間に多くの住民の支持を集めることができれば審議をやり直すという法律だけ。かくして青年は、住人に頼まれる仕事をこなすべく３人の仲間に協力を頼み、信頼の回復に乗り出すのだった……。

オレたちはこの街で活躍するんだぜ!



活動の拠点 ジョートショップ

街の中心に位置するこの家が、活動の拠点となるジョートショップだ。最初に請け負う仕事は大冒険を予感させる難事件か？　はたまた街の小さなトラブルか？　仲間と過ごす波乱に満ちたドラマのスタートだ。

基本的なゲームの流れ

基本的にゲームは下に紹介したように、スケジュールの入力→実行→休日。そして再び入力の繰り返しで進行していく。このゲームの場合のスケジュールとは、街の住人から受けた仕事のこと。誰にどの仕事をさせるかを振り分けて実行させることになる。スケジュールの実行中には次々とイベントも発生するんだけど、そのへんは続報を待ってね。

ゲームスタート

▼

お仕事の準備	主人公の名前や能力値を入力することができるぞ。どんなタイプの主人公が有利なのかな?
仲間の勧誘	男女合わせて10人の中から、３人をチョイスして勧誘。ここからいよいよ物語の始まりとなる。
スケジュール入力&実行	誰にどの仕事をさせるか振り分けて実行。この最中にはイベントがバリバリ発生するのだ。
休日	お好みの女の子とのデートはもちろん、自己鍛錬や腕試しといった行動も実行可能なのだ。

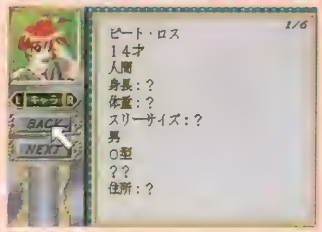
▼

次のスケジュールを入力



スケジュールを入力だ

仕事は１人よりも４人で実行したほうが効率アップ。このへんはゲームのキーポイントになりそう。



▲イベントなどをクリアしていくと各キャラのプロフィールが徐々に明らかに。

パラメータや相性値が変化

キャラ同士の相性を表すグラフィックも、ゲーム中に細かく変化していくぞ。ほかにも様々なゲージがあるが、内容に関しては不明。続報に期待してね。





キャラクターは次のページよ!

仲間になるキャラの中から女の子をピックアップ

仲間になってくれるキャラは男女合わせて10人。この中から3人を勧誘してゲームをスタートするのだ。今回は7人の女の子についてバッチリ紹介！　残り3人の男の子は次回紹介するぞ。



◀「さくら亭」に滞在中。登場シーンも楽しみだ。





エル・ルイス Elle Louis

CV:折笠　愛
種　族:エルフ
性　別:女
年　齢:19歳
身　長:169cm
血液型:B型

エルフの少女。魔法が苦手で、簡単な魔法ですらアクセサリの助けがないと使えない。言葉遣いが乱暴で不良と思われがち。



◀マリア・ショートとは犬猿の仲。原因は魔法にアリ！

リサ・メッカーノ Lisa Meccano

CV:高山みなみ
種　族:人間
性　別:女
年　齢:22歳
身　長:178cm
血液型:A型

強さと美しさを兼ね備えた女戦士。実戦でつちかった格闘技とナイフ技を得意としている。かなりの行動派で、考えるよりも先に動いていることが多い。







シェリル・クリスティア Cheryl Cristia

CV:桑島法子
種　族:人間
性　別:女
年　齢:16歳
身　長:159cm
血液型:A型

エンフィールド学園の魔法学科の生徒。あがり症のため友だちづき合いは苦手らしい。趣味は読書。



▶豪邸に住むお金持ちのお嬢様。

マリア・ショート Maria Short

CV:丹下　桜
種　族:人間
性　別:女
年　齢:15歳
身　長:150cm
血液型:AB型

明るく元気な性格で魔法が大好き。でも魔法を使うと成功するより、失敗する場合が多い。魔法のことでエルとよく喧嘩になる。



▶恋に恋する多感な少女なのだ。





◀プロのピアニストを目指している。

種　族：人間
性　別：女
年　齢：17歳
身　長：159cm
血液型：A型

シーラ・シェフィールド

Seela Sheffield
CV：氷上恭子

世界的に有名な指揮者の父とプロのピアニストの母を持つお嬢様。自分の言いたいことがハッキリ言えないおとなしい性格の女の子。



種　族：人間
性　別：女
年　齢：17歳
身　長：162cm
血液型：O型

パティ・ソール

Patty Sole
CV：長沢美樹

両親が経営する宿屋を兼ねた大衆食堂「さくら亭」の看板娘。外見と同じく性格もボーイッシュで負けず嫌い。はやとちりも多い。







▼彼女の記憶は、いつ戻るのだろうか？

メロディ・シンクレア

Melody Sinclair
CV：西原久美子

種　族：不明
性　別：女
年　齢：不明
身　長：151cm
血液型：A型

名前以外のすべての記憶を失っている猫耳少女。そのせいか性格は幼く、一般常識もかなり欠如している。

そのほかのキャスト

リカルド：大塚明夫　アルベルト：置鮎龍太郎
テディ：かないみか　アリサ：井上喜久子

10人のメインキャラのほかに、重要な役割を担う4人のサブキャラが登場する。キャストは上に紹介した通りだ。どんなキャラなのかは次回以降に紹介していくので楽しみに待っててね。

待望の読者コーナーもスタート

第0回『悠久幻想曲』みんなの広場

『悠久幻想曲』を応援してくれるみんなをド～ンとバックアップしちゃう読者コーナーもいよいよスタートだ。次回からゲームの最新情報をお届けすると同時に、読者のみんなから寄せられたハガキも掲載していくぞ。とりあえず最初の募集内容は右に紹介した通り。このほかの企画に関しても現在準備中なのでお楽しみに！　採用された方には素敵なプレゼントも考えているのでドシドシ応募してね。

♥イラストハガキ

上手い下手は関係ナシ！　キミのアツイ想いがこもったイラストを待ってるぞ。次回、第1回目の「みんなの広場」からバリバリ掲載していく予定なのでよろしくたのむぜ～っ。

♥人気キャラクターコンテスト

メインキャラを対象とした人気キャラクターコンテストも企画しているので乞うご期待！　募集期間は、まだゲームの発売前ということで検討中。ルールもしっかり決めていくのでフライングスタートは禁止だぞ。

♥やってほしい記事

記事に関する感想や取り上げてほしいこと、さらに企画などがあったらハガキに書いて送ってね。そのほか、こんなグッズがほし～い！　という希望でもOK。今後に反映される可能性は大なのでよろしくね。

あて先

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃PlayStation編集部
『悠久幻想曲』みんなの広場○○係

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうのきせき

『虹色町』のシステムを紹介！

今回はゲームの流れをメインに紹介するとともに、PS版独自の魅力にも迫ってみるぞ！　6月の発売に備え、今から頭を鍛えて待っていよう。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡			
ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定 2P同時プレイ可
発売日	6月予定		

ゲームの流れをくわしく紹介!!

1 魔王復活を阻止するために虹色町を駆け回れ!!

このゲームは、ルーレットを回してスゴロクのようなステージ上を進み、ゴールを目指すというクイズゲーム。各ステージはそれぞれ1カ月間を表していて、6カ月後に訪れる魔王復活を阻止することがゲームの最終目標となっている。魔王を封印するために必要なクリスタルを求め、全6ステージ＋αをクイズで戦う（？）のだ。





ステージ中を進んでいるとき、女の子のシンボルがあるマスにピッタリ止まると、その女の子が登場するぞ。最初はよそよそしい態度の彼女たちも、何度も会うにつれて…♡　なお、シンボルのないマスに止まっても女の子は登場するが、この場合、誰に会えるかはランダムだし、一度も出会ったことのない女の子は登場しないので注意。しかも、場合によってはおじゃまキャラが出てきてしまうこともあるのだ。なるべくなら、シンボルのあるマスを狙って止まりたい。



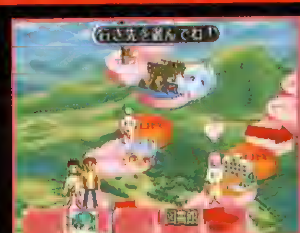




2 そして…女の子との出会い

PS版はココがスゴイ

PS版ではルーレットを使わず、1〜6マスなら好きなように進めるモードが追加された。簡単に、好きなマスに止まれるようになったのだ。そのため、好きな女の子のイベントだけを見ることも可能。





3 クイズは4択式



ステージ中を進み、止まったところでクイズが出題される。このクイズは4択式で、正解率によって出題してきた女の子の好感度が変化するのだ。





ゲーム中、すでに知り合っている女の子のシンボルがあるマスに止まると、イベントが発生することも……。このマスでは、ストーリーをより楽しむことができるようになっているのだ。

4 イベントももりだくさん



PS版はココがスゴイ

PS版には、連想クイズやスピードクイズなど、新たなクイズ方式が追加されている。また、他のクイズも一部が変更された。アーケード版をやり込んだ人でも、バッチリ楽しめる内容になっている。



うるし原智志氏描き下ろし 限定3万本!!

初回限定 スペシャルパッケージ

ネクストキング 恋の千年王国



さらに予約すると…

先着3000名には、登場する女の子から電話がかかってくる、ボイスカードがプレゼントされるのだ。

いよいよ発売まで1カ月あまりとなった、期待の新感覚恋愛ゲーム『ネクストキング』。初回限定版は、人気イラストレーターうるし原智志氏によるスペシャルパッケージ！　しかも、出演している声優がゲームの遊び方を教えてくれる、スペシャルガイダンスCDも付いてくるぞ!!

ネクストキング～恋の千年王国～

ジャンル	SLG	価格	¥5,800(限：¥7,800)
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 4P同時プレイ可
発売日	5月23日		

案内人アンゼリカの教えて「ネクストキング」講座



デートの相手を町で決めるのよ

月曜から水曜日までは、城下で女の子たちとコミュニケーションをとるの。お話したり、プレゼントをあげると女の子が喜ぶわ。でもね、女の子には好みがあって、その子が気に入るプレゼントを選ばないと、と〜んでもないことになっちゃうわよ。もし、彼女がお兄ちゃんたちに興味があったら、週末のデートに誘うことができるの。



プレゼント

◀彼女の好みにあったプレゼントをあげると、一気にラブラブよ。



▲城下での移動は、スゴロク形式で進むの。ときどき女の子が散歩していて、彼女から話しかけてくることもあるわ。

修業



▶女の子の家では、パラメータを上げる修業ができるの。

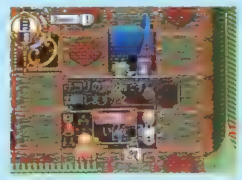


状況をチェック

◀今の彼女の気持ちを、こまめにチェ〜ックしておかないとネ。

ライバルから女の子をうばっちゃえ!

女の子をデートに誘って、ＯＫの返事をもらったからって安心してちゃダメ！　あとから誘ったライバルの王子さまが、その女の子のタイプだったら、あなたとの約束をキャンセルして、ライバルとデートすることになっちゃうの。とはいっても、あとから行けばイイってもんじゃないわよ。ちゃんと女の子に気に入られるように、男を磨いといてネ！





▲3日間で、いつ女の子にアタックするかがポイントね。ライバルの動向をしっかり見て!!

◀あらあら、あとからライバルの女の子を取っちゃうなんて!!　愛って、罪なのねぇ。

週末には危険と楽しみがいっぱいのデートよ

さ〜て、木曜から日曜日は、城下で誘った女の子と冒険ができる楽しいデートの日♡　もしも女の子に振られちゃっても、アンゼリカが適当なパートナーを選んであげるから安心してネ♡　デートの場所は、妖精の住んでいる森や怪しい塔、不気味なダンジョン……と10種類もあるの。そこには宝箱があったり、行く手を阻むモンスターが現れるの。モンスターを倒すとパートナーの女の子に「きゃ〜ステキ♡」って感じで、グ〜ンと好感度が上がるわよ。そうそう、各デート場所には目的があるから、クリアするのも大切なの。



◀ここが私たちの住む大陸。真ん中にあるのが城下町よ。その周りには週末のデートスポットがたくさんあるの。



▶人魚の島よ。奥に人魚の女王さまがいるの。



◀イタズラ好きな妖精が住む森なの。

バトル



◀モンスターとの戦闘も、サイコロを使って戦うの。強力なアイテムもありよ。

ライバルと戦えちゃうの

デートの日は、ライバルと戦うチャ〜ンス！　サイコロ勝負で、相手の体力をなくしたら勝ちになるの。戦いに勝つとパートナーの女の子だけじゃなく、ライバルの女の子もあなたにメロメロになるわ。相手のアイテムを１つ奪えちゃうのも有利ね。



◀ライバルとの戦いは、絶対に負けられないわよっ!!

『ときめきメモリアル2(仮)』の制作が正式発表!!

第10回 ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

いろいろな情報がてんこ盛りの今回は、8ページの拡大版でお届けする。『虹色の青春』の続報からCDの情報まで、ギッシリ詰め込んだので見落とさないようにね。また、インタビューは館林見晴役の菊池志穂さんが待望の登場。こちらもお楽しみに！　それでは、重大発表のあったイベントレポートから行ってみよう！

3/16 インターネットラジオ<db-FM> 開局記念イベント開催

この日はあいにくの雨だったが、『ツインビー』と『ときめき』の出演者総勢16名が揃い踏みとあって、渋谷公会堂は超満員。番組ごとのトークあり歌ありのステージが繰り広げられ、公開録音ばりの3時間となったのだ。『ときめき』ファミリーからは金月真美、丹下桜、菅原祥子、黒崎彩子、菊池志穂、上田祐司、長沢ゆりか(以上敬称略)の7人が登場。生ワン＆ニャーが飛び交う爆笑トークに、菅原さんの大ボケぶりに、はたまた上田さんの「グッズ出しすぎですね」という厳しいチェックに、会場は大いに湧いた！



▶エンディングには全員がコナミのスタジャンを着て勢揃い。



◀丹下桜さんは「あしたいろのベンチ」など2曲を熱唱。



◀金月さんは3枚目のアルバム製作に入ったことを報告したぞ。



▲(左から)菅原祥子さんは「コンビニエンス〜」、黒崎彩子さんは「観覧車〜」、上田祐司さんは「女々しい野郎〜」をそれぞれ披露。

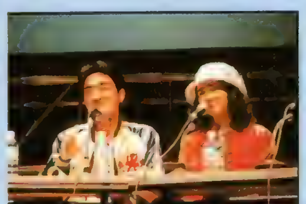


▼この日はヘアスタイルも変え、いつにも増してカッコ良かったゆり姉。

http://www.konami.co.jp/　コナミホームページにアクセスすると聴けるぞ!!

Holiday Seaside Air

「国府田マリ子のRadio Canvas」でおなじみの土門仁さんと柳瀬なつみさんが進行を務める情報バラエティ番組。東京ゲームショウで行われた公開録音の内容も、ここで聴くことができるぞ。



▲この2人は、今後<db-FM>の顔として活躍するかもね。

カウントダウンdb

毎回テーマに沿って順位を決めるランキング番組。パーソナリティは元気爆発の菊池志穂さんだ。菊池さんが独断と偏見で決める、「ひとりぼっちランキング」も面白いぞ。内容は隔週ごとの更新。



▲ちょっと早口な語り口調は、聞いていて爽快。テンポも軽快だ。

長沢ゆりかHaertful Cafe

『ときめき』から飛び出した、ゆり姉の魅力がいっぱいのDJ番組。イベントでは「卒業式に好きな子に告白できなかったの。だって大きな木がなかったんだもん(笑)」と卒業の思い出を語ってくれたぞ。



▲タイトル通り、ハートフルでホットなゆり姉のDJがグー。

金月真美MOONLIGHT LIPS

一部の地域でしか聴けない「ラジコイ」をインターネットでオンエア。このイベントでは、名物キャラを再現した生ドラマを披露。桜ちゃんのバカ姫や、マミリンの魔女＆ハエには大喝采が起こった。



▲(右から)マミリン、桜ちゃん、鬼ちゃんの3人の息もピッタリ。

PHOTO／江尻宏明

はみだし 上で紹介したインターネットラジオ<db-FM>開局記念イベント「コナミオールスターフェスタ'97」の模様がCD、ビデオ、LDになって発売される。CDは6月4日発売(P221参照)、ビデオとLDは6月21日発売だ。詳細がわかり次第、次号以降で紹介するぞ。

東京ゲームショウ'97春で驚愕の新情報続々!!

4/4 記者発表会

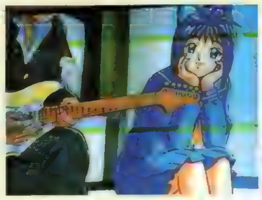
大勢の取材記者やＴＶカメラが居並ぶ中、記者発表会が行われた。そして実写映画の藤崎詩織役・吹石一恵さんのお披露目をはじめ、スクリーンセーバー集やドラマシリーズなどの新作が次々と発表されたのだ。最も注目を集めたのが『ときめきメモリアル２（仮）』の正式発表だ。また、スクリーンではドラマシリーズ共通のＯＰムービーも流され、関心を集めていたぞ。



▲ゲームの発表会というわりには、ちょっと堅苦しい雰囲気で行われたのだ。


◀「虹色の青春」に出演することへの意気込みを語る栗林みえちゃん。

PHOTO／田中修一


▲「ドラマシリーズ」第２弾のイメージイラストもちらっと流れたぞ。

▼ヒロインとタイトルが決定！



今秋発売

ときめき関連新作ラインナップ

ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1～虹色の青春～

●機種／PS、SS●発売日／７月10日●価格／¥4,800

虹野沙希をヒロインにしたＡＶＧ。高校２年生になった主人公と虹野沙希との恋模様を描く、春の17日間の物語だ。新キャラとして秋穂みのりと栗林みえが登場する。

ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2～彩(いろどり)のラブソング～

●機種／PS、SS●発売日／秋予定●価格／未定

ドラマシリーズ第２弾のヒロインは片桐彩子。その他の登場キャラやストーリーなどはまだ未定だが、タイトルとイメージイラストからクラブ設定は吹奏楽部になりそう!?

ときめきメモリアル２〔仮〕

●機種／PS●発売日／未定●価格／未定

バーチャルキッスが制作する恋愛ＳＬＧ『ときめきメモリアル』の続編。現段階では詳細は一切未定だ。登場キャラは変わらないのか、総とっかえなのか気になるところ。

スクリーンセーバー集 どきどきびっくり箱

●機種／Windows95●発売日／夏予定●価格／未定

卒業をテーマに全キャラが登場するスクリーンセーバー集最終版。従来の機能以外に、新しい要素を盛り込んだ集大成となる。前３作のプレゼント当選発表も入る予定。

4/5～4/6 サテライトステージイベント

２日間にわたる一般公開日は、雨の中にもかかわらず空前の混雑ぶりを記録。そんな中、コナミブースのサテライトステージでは分刻みにイベントが開催されていたり、オリジナルグッズを販売するコナミショップを開店したりと、大盛況の賑わいを博していた。『ときめき』関係では１時から「どうする！どうなる？ときめき'97」、３時から「ｄｂ－ＦＭ公開録音」と２つのイベントが行われていたので、ここではその模様をお伝えしよう。


◀このステージを見るために、コナミブースは人で溢れかえった。



どうする!どうなる?ときめき'97

丹下桜さんの話を交えながら、４日に発表された内容をファンに向けて告知。また、『虹色の青春』の秋穂みのり役について「ズバズバ思ったことを言っちゃうから、ちょっとヤな子に思えるかもしれないけど、仲良くしてあげてね」と語っていたぞ。さらに、４月から始まったラジオ番組「ＣＬＵＢときめきメモリアル」の詳細なども報告してくれたのだ。



PHOTO／まきたゆういち

インターネットラジオ<dp-FM>公開録音



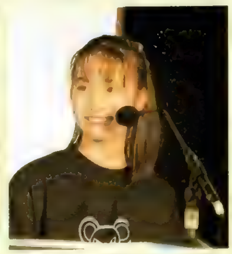
▶この２人がゲストに鋭い突っ込みを入れていた。パーソナリティー、恐るべし。

両日ともにファンが殺到したのが、インターネットラジオ＜ｄｂ－ＦＭ＞の「Holiday Seaside Air」の公開録音。進行役はおなじみの土門仁さんと柳瀬なつみさんのお２人だ。５日は長沢ゆりかさんと菅原祥子さんがゲストに登場し、しっかり者＆ぶっ飛びのコンビで賑やかトークを繰り広げたぞ。そして６日は金月真美さんと栗林みえさんが、仲良し姉妹ぶりでほのぼのとした会話を披露していたのだ。この模様がいつ放送されるのかは、残念ながらまだ未定。


▲突っ込まれて、ファンに助けを求める場面も。


▲この日もハイテンションなさっちゃんにタジタジ。


▲イベント終了後、このコアラTシャツにファン殺到!


▲みえちゃんは、さらに可愛くなったんじゃないかな?

イベント情報：シーサイドもピッ!?どんたくフェスタ'97に、金月真美さん、長沢ゆりかさん、鶴田加奈子さんが出演するぞ。●会場：福岡タワー南側広場 イベントゾーン●日時：５／４ 14:00～15:00●お問い合わせ先：ＲＫＢセレナ TEL：092-852-6555



ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1

虹色の青春™

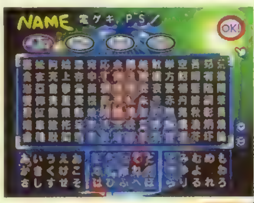
注目の最新作続報を大紹介!

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1
虹色の青春

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月10日予定		

サンプル入手! ゲームの流れを徹底検証!!

今回入手したサンプルは、ゲームの序盤部分だけがプレイできるもの。序盤といってもAVGという特性上、かなりのボリュームがあったぞ。おまけにミニゲームも付いているから、遊びごたえは十分! しかも『ときめき』本編のテイストもしっかり盛り込まれていて、虹野さんファン以外も楽しめる作りになっているぞ!!



▶当然、自分の好きな名前を入力できる。あだ名は付けられないらしい。



▶選んだ選択肢によって、次に選べる選択肢が増減したりもする。総当たりAVGではないので安心してね。

ゲームキャラになった栗林みえちゃん



この『虹色の青春』のゲームキャラとして、描き起こされた栗林みえちゃんのイラストがコレだ。今現在、実際に女優を目指して修行中のみえちゃんが、そのままゲームに登場する形になっている。だから学年も高校1年生という、本人とリンクした設定なのだ。



▲部室という空間って、青春という言葉と深く結びついているよね。このシーンもそれを象徴している。

ミニゲームでサッカー特訓!



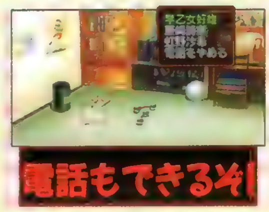
◀『ポリスノーツ』のシステムを継承したミニゲーム。シンプルだけど奥が深いのだ。



▶プレイしていくにつれて、難易度も変化していく。このミニゲームがストーリーにどう絡んでくるのかわからないけれど、練習しておいた方がよさそうだね。

▼当然、詩織も登場するぞ。詩織ファンは心が揺れ動いちゃうんじゃないかな?





電話もできるぞ!

▲本編のシチュエーションを色濃く残しているのが"電話"。このゲームならではのセリフになっているぞ。

ドラマシリーズ共通オープニングムービー大公開!!



序盤ストーリーをちょっとだけ紹介



◀いつも主人公を元気づけてくれる沙希ちゃん。彼女の期待にも、ぜひ応えたいところだ。



▶この上目遣いにクラクラきちゃうファンもいるんじゃないかな？



◀サッカー部が誇る美人マネージャー2人の登場だ。だけど主人公は補欠決定……。優しい虹野さん、慰めてくれるのか。

レギュラーになれなかった俺

主人公はきらめき高校サッカー部所属の2年生。運動部のアイドル、虹野沙希ちゃんと同じ部活だからってウキウキしてばかりもいられない。「あなたには根性があるわ！」と彼女に誘われて入部したものの、いまだにレギュラーにはなれないでいる。今度こそは、という思いはあっさり裏切られ今年も補欠が決定してしまう。自分のことを気遣ってくれる優しい沙希ちゃん。しかしショックは隠しきれない。



ダブルデートの誘いが!!

レギュラー落ちが決定し、補欠になってしまったことは、親友の早乙女好雄の耳にもしっかり届いていた。相変わらず耳が早い(笑)。落ち込んでいる主人公を慰めるために、好雄が企画したものは「ダブルデート」！一緒に行く男は好雄と決まっているからどうでもいいとして、気になるのは2人の女の子だ。1人は文芸部所属の如月未緒ちゃん、そしてもう1人はなんと虹野沙希ちゃんだった。同じサッカー部で、主人公が補欠になったことは、当然知っている……。



▲ダブルデートなんて、ニクいぜ好雄。奥の方には詩織が見えるぞ。

◀デート前日、遊園地のチケットを虹野さんに手渡す。ドキドキ。



▲この2人が親友だという、本編では語られていない設定もちゃんと盛り込まれているのだ。

▼ここは観覧車だろう。本編よりもデートしているという感覚は強い。



そして、デート当日…

場所はダブルデート定番の遊園地。2人の女の子を目の前にして、主人公にどんな選択をさせるのかはキミ次第。これ以降のストーリーについては次号以降紹介していくぞ。念のため言っておくけど、物語の核心には触れていないのでご安心を。

気になる今後の展開

このサンプルCDでプレイできるのは、今回紹介した部分だけだが、おまけとして今後の展開がダイジェストで収録されている。まるで映画の予告のような作りで、これ以上プレイできないのがとてもくやしい！　ファンのみんなのために、画面をピックアップして紹介するぞ。



◀指切りげんまんだって？ということは、虹野さんと2人だけの約束を交わせる仲になれるのか!?



▶とんでもない！　いつも元気をくれるのは虹野さんの方だ、と主人公も言うに違いない。



◀なんだって？　今後そういう展開になっちゃうの？何が理由なのか、早くプレイして確かめたいぞ！



▶主人公はレギュラー目指して頑張っているらしいが、彼女の様子がどうもおかしい。うーん、気になる。



「ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.1～3」共通のオープニングムービーを並べたものが上の写真だ。本編のムービーとは違い、より新しさを感じさせるビジュアルに仕上がっている。そしてなんと、このムービーが電撃PlayStation D2（6月上旬発売予定）に収録されるものだ。他にも魅力的な体験版なども収録されるから、このムービー目当てでもいいからゲットしてみてね！

電撃PlayStationD2のCD-ROMにこのムービーが入るぞ!

※画面は開発中のものです。

どんな子なのかわからなかったんですよ

——『ときめきメモリアル』本編をプレイされたことはありますか？
菊池志穂さん（以下菊池、敬称略）：２回ほどプレイしました。あまりプレイしてないんですよね。
——実際にプレイしてみてどう思いましたか？
菊池：イベントの数がすごく多いということと、次から次へと女の子が登場するのでみんなのご機嫌取りをするのが大変だなって思いました。ときどき好雄君に電話して女の子の状況とかを確認するんですけど、みんなにバクダンが付いていて困っちゃうときが……（笑）。実生活でもそうですけど、全部をうまくこなすっていうのはやっぱり難しいなって思いますね。でも、女の子それぞれが魅力的だし、頑張れば頑張った分だけ応えてくれるっていう部分では、すごく内容の濃い作品だなって思いました。



——館林さんには告白されましたか？
菊池：まだなんです。１回目はバッドエンドで、２回目は途中で止まっちゃってます。簡単なゲームが大好きなので『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』ではよく遊んでます。詩織ちゃんを使うと最後に館林が出てくるので、わざと「ゴメン、詩織ちゃん負けて！」とかいって、館林にハッピーエンドになってもらってるんです（笑）。
——アーケード版『おしえてyour heart』のアフレコの様子を聞かせていただけますか？
菊池：あっという間だったんですよ。確か10分ぐらいで終わっちゃったので、特にインパクトのあったものとかはなかったです。実際に声は録ったけれど、どんな使われ方をして映像にどのように絡んでいくのかっていうのがわからないので、館林は相変わらずおとなしいのかなって思ってます。
——館林さんは今回も隠しキャラなんでしょうか？
菊池：そう、相変わらず謎の女なんですよ。これだけ知れ渡っているんだから、いつまでその肩書きでいるんだろうとは思いますけどね（笑）。
——それでは、『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』のアフレコはいかがでしたか？
菊池：そうですねぇ、ほとんどのゲームの収録ってちょっとずつ声の具合を見ながらパタパタと録っていくんですよ。『ときめき』に限らず、どのメーカーさんのゲームでも同じなんですけど、音声収録してからだいたい半年から１年後に発売されるじゃないですか。だから「あ、そういえばそんなことも言ってたな」というような感じなんです。特に『とっかえだま』とか『ぱずるだま』みたいに掛け声のセリフになってしまうと、さらに印象が薄くなってしまうんですよ。まぁ、私にとっては実際に自分でプレイするまでのお楽しみという感じですね。
——そういえば、『ドラマシリーズVol.２　彩のラブソング』に館林さんも登場するそうですね？
菊池：相変わらず「あ、ごめんなさい」っていうノリで、ちょこっと出るだけなんじゃないですか？　館林は謎キャラなので、誰とも絡まないんですよね。ＣＤの中では３人で歌ったこともあるんですけど、コナミさんから「館林は誰とも関連がないからデュエットはない」とか言われちゃったんです。もぅ、孤立してるんですよぉ（笑）。
——さて、ご自身の演じるキャラクターについてお伺いしますが、館林見晴の第一印象は？
菊池：館林は特にわけのわからない形で登場するじゃないですか。だから、どういう女の子なのかわからなかったんですよ。キャラの説明を読んでも「雨にも負けず風にも負けず」とか書いてあるだけだったので、この子は強いのか、それとも告白もできない弱い子なのかってところは微妙な部分でしたね。でも、すごく可愛い子だなって思いましたよ。
——あのコアラカットを見て、変な髪型とは思いませんでしたか（笑）？
菊池：いや、そういうのは全然思わなかったですね。逆にゲームとかアニメだったらありうる話なので、そんなに気にはならなかったですね。あとで変な髪型って言われて、「ああ、そうなのか」と思いましたけど（笑）。でも、イベントとかに行くと、館林と同じ髪型の女の子がいるんですよね。器用だなと思って見てますけど。

SPECIAL INTERVIEW

Shiho Kiku

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

菊池志穂
ポジティブインタビュー

今回のゲストは、館林見晴役の菊池志穂さん。撮影の日はあいにくの雨模様。でも、ハキハキ喋る菊池さんの声を聞いていると不思議と元気が湧いてくる。そこで天気の回復を待つのはあきらめ、室内だけどお花見を決行！　桜の花役は菊池さんにお願いしました。一升瓶を抱えた菊池さんの口からどんな話が飛び出すか、それは読んでのお楽しみ!!

 PHOTO／まきたゆういち



◀ビーバーのような前歯が可愛い菊池さん。Gジャンのラフな着こなしもグッドです。

謎キャラのままの館林が好きなんです

——最初から隠しキャラだと知っていたんですか？
菊池：知らなかったんですよ。そもそもゲーム自体がどんな形になるのかも全然わからなかったんです。収録当日には2〜3人の声優さんにお会いしたんですけれども、皆さんがどうやって収録しているのかも全然知らなかったんです。
——1人ずつ個室に入っての収録ですからね（笑）。
菊池：そうなんです。だから、PS版の追加収録のときに「いやぁ、館林さんは謎キャラですからね」って言われてビックリしたんです。
——それまで知らなかったんですか？
菊池：そう。「あ、そうだったんですか？」って、1年後に初めて知ったんですよ（笑）。
——それじゃ、その後も名前やイラストが出なかったり、他のキャラと違う扱いをされてて寂しい思いをしたんじゃないですか？
菊池：まぁ謎キャラだからしょうがないんですけど、それはそれでいいと思うんですよ。彼女はそういう位置にいるからこそ逆に良いのであって、隠れていながらプレイヤーのことが好きな女の子っていう設定が彼女の魅力だと思うんです。だから、あまり表に出すよりはちょこっとだけ出るくらいでいいんじゃないかな。その方が収録も楽ですし……（爆笑）。でもまぁ、イベントキャラバンとかに一緒に出たかったなという思いをしたことはあります。だけど館林に限らず、ゲームのキャラクターのスタンスというのは、キチッきちっと守った方がいいんじゃないかなって思うんですよ。館林の場合は固定された設定がないので、今まで持っていた館林のイメージが壊れちゃう可能性もあるわけじゃないですか。「こんなに想ってるのに何で出てくれないんだ」っていうところが良かったと思うんですよ。「まぁ、コアラ背負わせとけばそれでいいんじゃないの？」みたいな気はしますけどね（笑）。"謎キャラであるから館林"っていう部分はコナミさんも崩さないでしょうし、そこを無理強いして出すよりはこのままの館林でいてほしいって思います。これ以上もこれ以下もない、この館林が私は好きなので、それから外れちゃうようならもう封印してしまった方がいいんじゃないかという気がします。思い出は綺麗なままにというわけじゃないですけど、愛すべきキャラクターだからこそ大切にしたいなって思います。だから、同人誌とかで違った形で描かれるのはちょっと……。
——成年向けとか出てますからね。
菊池：描くのは自由ですけど私には送ってこないでね（笑）。私には私なりの館林見晴像があるので、そこに踏み込まないでほしいというのはあります。逆に、ファンの方たちも自分たちの館林のイメージを壊さないでほしいというのがあると思うんですよ。だから、私は作品の中では絶対に壊さないように気を付けています。あ、菊池志穂個人になったときには責任持てませんけどね（爆笑）。
——演じる上で苦労された点はありましたか？
菊池：そんなにはないと思います……ね（笑）。コナミさんの方でかなりイメージに合わせてキャスティングされてると思うので、無理に役を作ったりとか考えこんだりとかはなかったんです。ただ、相手がいないのにそれに受け答えしなければいけないですからね。だから一番最初に録ったときは、「相手はどんな感じで言ってるのだろう」って一度考え始めたら止まらなくなってしまったので、それをちょっと分散させて演じたんですよ。でもそれはゲームの収録という意味の大変さなので、あとは特にこれといって苦労はないです。
——当時あんなに喋るゲームはなかったですよね。
菊池：そうですね。でも、館林は本当に少なかったんです。「あ、ごめんなさい」が数パターンと、留守電の「もしもし」っていうのがあるだけだったんですよ。PS版のときもそんなに多くなかったですし、追加イベントの分と、そんなものですね。
——ずっと長く付き合っていくうちに、キャラクターのイメージは変わりましたか？
菊池：特に変わらないですよ。まぁ、ドラマCDの方がおきゃんな感じだったのは、公人君という主人公がいたから出てきた館林の一面だと思ってるんです。昔よりは彼女の芯の強さとかが出てきたかなとか、ある程度の成長はあるんでしょうけど、基本的には変わってないです。
——総合的に見て、館林見晴をどう思っていますか？
菊池：いますよね、こういう子って。ずっと1人の人を思い続けて、でも告白できないでいる。私にはできないことなのですごいなと思います。
——菊池さんはぶつかっていっちゃう方ですか？
菊池：そうですね。まどろっこしいことは抜きにして、呼び出して「好きです」って言っちゃう方なんですよ。でも、姿が見れるだけでも嬉しいとか、片思いしているときに影からこっそり見ちゃうとか、そういう気持ちはすごくよくわかるので、「あー、もう見晴カワイイ！」とか思うんです。もうちょっと彼女に勇気があったらとか、じれったいというか、女の子ならではの前にも後ろにも行けないキワドイ一線をうろうろしているという……。そういうところが彼女の魅力というか彼女が愛される理由だと思うし、可愛いなって思うんですよ。でも実際にこういう子が隣にいたら、ド突いて「早く告白しちゃいなよ！」とか言っちゃうんでしょうね（笑）。
——友だちだったら、けしかけてしまうタイプなんですか？
菊池：けしかけると思いますね。人それぞれ恋愛の仕方があると思うので無理強いはしないんですけど、それだけ好きな人にぶつかってるんだから、本当にアタックしてしまえって思うんですよ。当たって砕けろの精神ですね（笑）。
——『ときめき2』も発表されましたが、菊池さんとしてはどう思いましたか？
菊池：あー、まだやるのかっていう感じですか（笑）。まあ、詩織ちゃんが公人君とくっついたりとか、如月さんが好雄君とくっついたりというドラマもあったので、設定とかいろいろ変えられるとは思うんですよ。出ることは決まってしまったので私は何も言えないですし、どのような形になるかまったくわからないです。もしまた私に依頼があった場合には精一杯演じたいと思っているので、皆さんを裏切らないようなものになればいいなと思ってます。『ときめき』関連のグッズもかなり出回っていて、これでもかこれでもかって感じじゃないですか。このままだとファンの方も疲れてしまうと思うので、本来のゲームで逆に盛り返しできるようになれば嬉しいなと思います。頑張れコナミってか（笑）？



▲菊池さんが抱えると、一升瓶ですら立派なアイテムになるから不思議だ。ホントにこのまま宴会に突入できればよかったのにね。

どのラジオ番組でもうるさいですよ(笑)

——ラジオが再開されたことに関してのご感想は?
菊池：丹下桜ちゃんがパーソナリティなんですよね。今度はドラマとかはないみたいで、前とは少し違う形らしいですけど、どうなんでしょうね? 一応作品に参加しているんですけど、わからないんですよ。
——皆さんそうなんですよね(笑)。
菊池：別に愛情がないってわけじゃないんですけど、私に届くまでの情報って遅いんですよね。一番最後に声優のところへっていう流れがあるので、雑誌を読んだり、ファンレター読んだりしてビックリすることは結構あります。
——収録中のハプニングや今だから話せるエピソードなどはありますか?
菊池：暖かかったときのことですけれど、私ミニスカートを履いてストッキングは履いてなかったんです。そうしたら「えっ? それ生足!? わーい!!」って小野坂さんに狂喜乱舞されちゃったことがあって……あのときはビックリしましたね。まあ、それが小野坂さんのキャラクターですから仕方ないですけど(笑)。その頃から『ときめき』チームが下ネタに走って、放送禁止用語が多くなってきたと思うんです(笑)。
——「ワン、ニャー」でぼかすアレですね。
菊池：そうですね。そういう意味では最初から楽しい現場だったというか、ほかでは味わえないものがありましたね。あとは、収録のときにはいつもやられ役の上田さんが、ケガでもしなければいいなと後ろから見てるぐらいです(笑)。「月メモ」のドラマでも出たり出なかったりということが多いので、最近は皆さんとお会いする機会もないんですよ。
——インターネットラジオ<db－FM>の「カウントダウンdb」の収録はいかがですか?
菊池：うるさいですよー(笑)。私相変わらず、どのラジオ番組に出てもうるさいんですけどね。
——結構早口な印象を受けますよ。
菊池：「もうちょっとゆっくり喋れよ、菊池!」って思うんですけど、特にカウントダウンは時間が短いんですよ。電話回線だから通話料をどんどん取られちゃうので、リスナーの負担をなるべく少なくしてあげようという意図で、15～20分程度の番組なんですよ。それであれもこれも喋らなきゃっていうことになると、結構急がないと入りきらないんですね。あと、環境によって聞こえが悪かったり、誰かがアクセスして割り込みが入ると音が切れたりするらしいんですよ。そういう地上波とは違ったマイナス面もあるんですけども、自分の好きなときに聞けるという意味では画期的だなって思うんです。内容の更新が2週間という長いサイクルなので、何度も聞く人はいないと思いますけど(笑)。



SPECIAL INTERVIEW

Shiho Kikuchi

——「ひとりぼっちカウントダウン」はどのような基準で選んでいますか?
菊池：その日の気分です(笑)。普通と違ったわけのわからないランキングがおかしかったりするんですよね。
——第1回目は「歯ブラシのランキング」でしたね。
菊池：あれは結構ヒットだったんですよ(笑)。ゲームとかキャラクターのランキングなんかはファンの方たちにはすでにわかってる内容なので、それならどこかで楽しいことをやらないとって思って企画したんです。ネタを探すのは大変ですけど「あ、これにしよう」って自分でサクサクと選んだ素材を用意して、目の前において収録するんです。まぁ、インターネットのホームページの中でラジオ番組をやるというのは試験段階みたいなものだから、ある意味私もいろいろ試してみようっていう感じで放送してます。もちろん、聞いてる方から寄せていただいた素材も取り上げていくので、皆さんからのEメールをお待ちしています。
——なかなか雑音で聞きづらいですけれど、真夜中ならクリアに聞けますよね?
菊池：すごくクリアに聞けたという人と、途切れて大変だったという人と両極端なんですよ。平日の朝とか、そういう時間帯がいいかもしれないですね。時間帯や環境がいい人はすごくよく聞けたみたいなんですけど、私自身はパソコンを持ってないのでよくわからないです。でも、パソコンってスゴイなと思う今日この頃です(笑)。
——では「ときめき」以外のご活動を詳しく教えてください。
菊池：ラジオでは「トゥルー・ラブストーリー」が始まりました。すごくディープでうるさい番組です(笑)。もう1つは「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェルSR」で、秋にはビデオ化されるらしいので、それに合わせて何か活動ができればと思っています。
——ゲーム関係ではどうですか?
菊池：夏にはPS版も出るんですけど、Windows 版の「あやかし忍伝くの一番」というゲームでヒロインを演じてます。あとは桂木綾音として歌っている『トゥルー・ラブストーリー』のキャラクターソングが発売されます。これはテレビ東京系の番組「渋谷でチュ」のエンディングテーマにもなっています。
——その番組に出演予定はないんですか?
菊池：もう収録は終わっていて、5月の終わりぐらいにオンエア予定です。今の時期は特にイベントとかも少ないですけど、夏には作品がらみでいろいろあるかもしれないです。
——夏は忙しいでしょうね。
菊池：どうでしょうね。「探さないで下さい」っていう書き置きを残して、私が海外に行っちゃったら何もないですよね(笑)。そんなことはしませんけど。
——最後にファンの皆さんにメッセージをどうぞ。
菊池：この本が発売になる頃には新生活にも慣れて、GWが待ち遠しいといったところでしょう。でも、ここで気を抜くとじめじめした梅雨の時期がつらくなってしまうと思うので、心にゆとりを持ちつつ、自分のやるべきことは地に足をつけてしっかりと頑張っていきましょう。肩に力を入れる必要はないけど、大事なことポカしないように楽しく生きていきましょうね。これからも応援よろしくお願いします。



【菊池志穂さん情報】「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェルSR」AM KOBE558kHz (金)25:00～25:30。池澤春奈さんと一緒にパーソナリティを努める「トゥルー・ラブストーリー パジャマでいっしょに ネ♥」文化放送AM1134kHz (木)26:30～27:00。「トゥルー・ラブストーリー」桂木綾音キャラクターソング 5月21日発売/ワンダーエンタテイメント。

きらめき情報局

NEWS 映画の詩織役決定!



1万3千通を越える応募が殺到した、映画「ときめきメモリアル」の藤崎詩織オーディション。この選考で見事選ばれたラッキーガールは、近鉄バッファローズの吹石コーチの実娘で、奈良県の中学に通う14歳の吹石一恵さん。東京ゲームショウのお披露目では「皆さんの思い描くイメージとは違うかもしれませんが、映画の藤崎詩織も好きになって下さい」と語った。



▶「標準語の勉強をしたいと思います」と意気込みを語り、菅原浩志監督と一緒にニッコリ挨拶。

▲詩織のパネルの脇で、喜びはしゃぐ一恵ちゃん。すでにNTTパーソナルのCMなどで活躍中とか。

RADIO 「ときめき」のラジオが復活!!

「ときめき」のラジオが装いも新たにスタート。番組名は「CLUBときめきメモリアル」で、パーソナリティはもちろん丹下桜さんだ。みんなで作っていくというコンセプトのもとに内容は一新。只今コーナーのアイデアなども大募集中だ。今後「ときめくハートをキャッチアップ!」で応援しよう。

CLUBときめきメモリアル On Air CHECK!

4月11日からスタートして現在好評放送中。毎週チェックして、〒160-02 文化放送「CLUBときめきメモリアル」係まで、どんどんハガキを送っちゃおう!

●毎週金曜24:00〜24:30
●文化放送AM1134KHz



◀「エンディングテーマも私が歌うの」と、東京ゲームショウのイベントの席で嬉しそうに報告。

INFORMATION KEC会員募集のお知らせ

ユーザーとコナミを結ぶ架け橋として設立されたKEC(コナミエンタテインメントクラブ)では現在会員募集中。コナミの新作ソフトやオリジナルグッズ、イベントなどの最新情報が入手できる他、それらを確実にゲットできる通信販売も利用できる。会員になりたいなら、入会金無料の今がチャンスだ。

【入会申込書請求方法】

●郵便で請求する場合は、官製ハガキに「KEC入会申込書希望」と書いて住所・氏名・電話番号を記入の上、下記のあて先まで郵送しよう。
〒220 神奈川県横浜市西区北幸郵便局止コナミ株式会社KEC事務局TG係

●電話で請求する場合は、下の電話番号にダイヤルしよう。火、木を除く午前10:00〜午後6:00まで受付中。
TEL:045-314-5731

●インターネットのKECホームページでも請求可能。下のアドレスにアクセスすれば、24時間OKだ。
http://www.konami.co.jp/kec

CD ゆり姉新作&月イチCD情報!

★強いつばさで/長沢ゆりか

5thシングルとなるこの曲は、コナミインターネットラジオ<db-FM>の開局記念イメージソング。夢に向かって駆けていく人たちへのゆり姉のメッセージが込められた応援歌だ。また、4月からラジオ「長沢ゆりかのAngel Kiss」がスタート。・FM愛媛 毎週金曜26:00〜26:30・FM香川 毎週土曜24:30〜25:00・FM徳島 毎週日曜20:00〜20:30



▶キングレコード/発売中(4月23日)/¥1,020(税込)
CW:瞳が忘れない

★月刊ときめきメモリアル No.10

古式ゆかり主演ドラマ後編は、大どんでん返しの展開。バスルームトークにはヒロイン詩織が待望の登場だ。そして栗原みきこさんと黒崎彩子さんが新曲を披露。



▶キングレコード/5月3日発売/¥2,243(税込)

★金月真美 MOON LIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてVI

マミリン、桜ちゃんがノリにノってる「ラジコイ」のCD化第4弾。今回は、出演者が高原へ一泊二日の収録旅行に行くという設定で送る、わくわくドキドキの70分。



▶キングレコード/5月3日発売/¥2,854(税込)

PRESENNT プレミアムものだぞ

今回インタビューに登場した菊池志穂さんのサイン入りグッズをプレゼントするぞ。おなじみの画面写真と限定版に加え、イベントで金月真美さんも着ていたコアラTシャツもあるよ。希望者はP195へGO!



➡菊池志穂さん直筆サイン入り画面写真 10名
⬇菊池志穂さん直筆サイン入りコアラTシャツ 2名
➡菊池志穂さん直筆サイン入り『ときめき』限定版 1名

今後発売スケジュール(価格は税込)

ときめきメモリアル MIDIコレクション(仮)	5月21日発売/¥3,059
ただ声が聴きたくて(仮)/金月真美	5月21日発売/¥1,020
月刊ときめきメモリアル No.11	6月4日発売/¥2,243
金月真美 MOON LIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてV	6月4日発売/¥2,854
db-FM コナミオールスターフェスタ(仮)	6月4日発売/¥3,873

イベント情報:タワーレコード各店のイベントスペースで金月さんのシングルCD発売記念イベントを開催するぞ。●日時:5/21(新宿ルミネ店 18:00〜)、6/8(渋谷店 詳細は6/2に金月さんがゲスト出演するFM-TOKYO「エモーショナルビート(19:30〜)」中で放送されます)●お問い合わせ先:キングレコード(株)販売促進第3部 TEL:03-3945-2144 ●その他:5/21 20:00〜TowerSTUDIOにてFM-FUJI「J-POP SQUARE」ゲスト出演

表紙・カラーグラビアは
古本新之輔と
池澤春菜・南央美!

新感覚ラジオ情報マガジン
アニラジグランプリ
第7号 4月26日発売! 定価800円

今回ももちろん、とじ込みポスター付き!

「パラ激２　古本新之輔のおれがネクストキング！」（旧題『古本新之輔のパラシュート遊激隊』）のいろんな話をパーソナリティ・インタビュー！

春の新番組・改編情報満載!!

4月から始まった新番組をカラーグラビアで紹介

國府田マリ子『COME ON FUNKY LIPS』『BANANA放送局　ヤンラジグランプリ（仮題）』／古本新之輔『古本新之輔　ちゃぱらすかWOO！』／草尾毅『草尾毅のナイトプレイヤー』／中川亜紀子『中川亜紀子LUCKY FARM』／関智一、天野由梨『横浜探偵団　とれたてマンゴスチン』／丹下桜『CLUBときメモ』／相原誠吾、結城リン子『流星野郎のGAMEMAX』／菊池志穂、池澤春菜『RADIO　トゥルー・ラブストーリー　パジャマでいっしょに　ネ♥』／長沢美樹『あやかし忍伝くの一番』ほか

前号からスタートした読者参加型連載も、絶好調!

「レジェンド・オブ・みやむー」宮村優子／「これ、な～んだ?」『岩男潤子の少コミ♥ナイト』編／「ピクチャーランドCLUBⅡ 5」金丸淳一&丹下桜／「森川・檜山の　のるのはタダだぞ！」森川智之&檜山修之／「OMO兄いの　こだわれ!!」西村智博／「冨永みーなの真面目にやろうよ」冨永みーな／「キャンペーン誘致大作戦」岩田光央／「アニラジ界のNEW FACE」中川亜紀子／学園アニラジ・ミステリー「英一ファイル」大沼弘幸／「さとDUEのDランド」佐藤卓矢／「仮面×××がいく」『チャラのOH！マイ・アニメ』編／純なタカの純なエッチ／バーガーの悩み

- 「全国アニラジ情報パーフェクトガイド」では、改編後の番組を徹底取材! インターネット・ラジオの情報もキャッチ!
- ラジオアラカルト、誌上ラジオ放送局も充実!
- 『アニラジグランプリ』ラジオCMコピー優秀作、茨城県黒沢一彦さんの作品をオンエア中!



スペシャルグラビア／**本上まなみ**

アニバーサリートーク／**桜井智**

完全保存版／グラビア美少女満載!

ドラマ・映画の美少女たち／小橋めぐみ・佐伯日菜子・星野真理・松下恵・竹内結子　特選！水着美少女／河合美佳・菊地万理江・酒井美雪

TV愚連隊スペシャル／総力特集

テレビ朝日　知られざるテレ朝のすべてを14ページにわたって徹底解剖

- 『南くんの恋人』から『イグアナの娘』『HEN（変）』『お天気姉さん』まで、テレ朝ドラマの魅力を探る
- 4月ドラマ撮影現場ルポ
- アニメ・特撮・深夜番組の歴史／注目のテレビ朝日美女etc.…



ぼくらの美少女&情報エンタテインメントマガジン
グランプリTV
絶賛発売中!!

声優グランプリ 6月号臨時増刊
グランプリJr. Vol.3 定価720円

ドラマ『最高の食卓』も絶好調!!
ダントツ美少女松本 恵 2号連続で表紙・巻頭グラビアに登場!!



PlayStation
熾烈で美しい戦いへ。
これは単なるシューティングではない。
好きな機体の、好きな形態で、
最強の敵軍と戦うために生まれた…。
パイロットの戦闘の美学が追求できる、
バルキリー・シミュレーターである。
NOW ON SALE
完全変形3Dシューティング
¥6,800(税抜)
アナログジョイスティック
メモリーカード対応
ガンポッド乱射
VF-1X-Plus VALKYRIE : Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m 8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING III : Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11B THUNDER BOLT : Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17D NIGHTMARE : Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19A EXCALIBUR : Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL II : Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
© 1997 BIG WEST
© 1997 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

最新ウラワザ情報の決定版!!

電撃攻略王　'97-'98年完全版　電撃ウラワザ班特別編集

電撃ウラワザ王

恒例の『ウラワザ王』が今年もパワーアップ！あらゆるゲーム情報を網羅して、キミのゲームライフをバージョン・アップ!!



368ページ、電撃だけのオールカラー!!

PS、SS、N64など人気ハード9機種、

1000タイトル以上を満載!!

『ファイナルファンタジーVII』、
『パラッパラッパー』、『新スーパーロボット大戦』、
『レイジレーサー』、『サクラ大戦』、
『FIGHTERS MEGAMiX』、『天外魔境 第四の黙示録』、
『マリオカート64』、『実況Jリーグパーフェクト ストライカー』、
など最新タイトル多数掲載!!

絶賛発売中

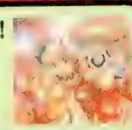
全国書店 or コンビニで!!

定価：本体1,350円+税

電撃攻略王

名作PSソフト満載!! 約141タイトルを濃縮攻略+ウラワザ付きっ!!

電撃PlayQuestion EX I



電撃PlayStation特別編集　4月25日発売　定価：本体950円+税

君の見たいエンディングの秘密を完全公開！

エーベルージュ 完全攻略ガイド

電撃PlayStation & 電撃SEGA EX特別編集　近日発売　予価：本体950円+税

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550（主婦の友社営業部）

メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/



おなかがすいている時のプレイにはご注意ください。
BURGER BURGER
バーガーバーガー
BURGER BURGER
HAMBURGER SIMULATION
PlayStation
PlayStation
GAPS
Get Across All Gaps!


PlayStation
argent
プレイステーション初！ポリゴン＋テクスチャーマッピングによる
リアルなビリヤードゲーム
Carom Shot
ザ・3Dビリヤード
キャロム ショット
4月25日発売
本格ビリヤードファンをも唸らせる臨場感タップリのど迫力。
標準価格
¥5,800(税抜)
●品番：SLPS 00837
©1997 argent
球・ビリヤード台
すべてポリゴン
すべてがポリゴンのビリヤード
視点の切り替え自由自在
MODE 1 ポケットゲーム
操作は簡単でも奥が深いナインボール
MODE 3 スピード
タイムアタックが熱い全5ステージの「スピード」
対戦相手との息詰まる攻防
君は、真のエンディングにたどり着けるか？
MODE 2 キャロムゲーム
PlayStation初のキャロム
ゲームでテクニックを磨け！
MODE 4 ストリートモード
次々と現われる強豪ハスラー達
ナインボールで対戦し、栄光をつかめ！
株式会社アジェンダ
本社／〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34
TEL.011-700-2161
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



エルフを狩るモノたち
－花札編－
PlayStation
97年7月発売予定（価格未定）
●「月刊電撃コミックガオ！」で
好評連載中！
●120万部突破！ 単行本DX、
①～⑤巻発売中
●ビデオ＆レーザーディスク Vol.1
発売中 毎月リリース！
●文庫化決定！
●テレビ版サウンドトラック発売中
●ドラマCD ①～③、
ドラマCDサウンドトラック発売中
こいこい
花合わせ
おいちょかぶ
にぎやかな花札の世界をどうぞ
関 智一
宮村 優子
富沢 美知恵
三石 琴乃
敗北
15文
25文
対戦終了
勝利
WIN
●ストーリーモードでは多くのオリジナルシーンが登場！
人気キャラクター達が大冒険を繰り広げます。
●3つのゲームが楽しめるフリー対戦や、
花札解説モードなど、初心者から熟練者まで、
だれでも楽しむことができます。
●登場するキャラクターは11人。
それぞれに個性のあるエルフ
キャラクター達と対戦できます。
ALTRON 株式会社アルトロン
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F TEL03-3440-0603
© 1997 ALTRON CORPORATION



このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN
Zero4 Champ
DooZy-J
Type-R
タイプアール
ゼロヨンチャンプ
ドゥーヅィ-ジェイ
ゼロヨンの進化は止まらない。
●セガサターン専用ソフト
'97年5月発売予定
標準価格:¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
ZERO4 EVOLUTION
ゼロヨン最新作!!
Zero4 Champ
DooZy-J
●プレイステーション専用ソフト
'97年5月発売予定
標準価格:¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
PlayStation
[●Zero4 Champ DooZy-J 音楽CD メディアリングより絶賛発売中!]
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング
〒107 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
●DooZy-J 最新情報が満載! [MEDIA RINGS HOME PAGE] http://www.mrc.mpl-mrc.co.jp/ ©1997 MEDIA RINGS CORPORATION
●テレホン・サービス:TEL.03-5474-8634

Indy500



新作●ソフトステーション Soft Station

ゴールデンウイークも目前。どこにも出かける予定がないという人は友だち呼んで、ゲームでワイワイ楽しむことをオススメします。そんなゲームの合い間の話題といえば、新作ソフトステーションをおいて他にありません。（きっぱり）

VOL.30

マイ・ドリーム ～On Airが待てなくて～

雑誌の取材記者となって、8人の個性豊かな声優が有名になるようにサポートしていく異色SLG

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	日本クリエイト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

期待の声優SLGの続報をキャッチ

「マイ・ドリーム」は、声優志望の女の子を有名声優にすることが目的のＳＬＧ。と聞くと声優そのものを育てあげる育成ＳＬＧかと思うかもしれないがこのゲームはちょっと違う。プレイヤーは、雑誌記者という立場で、２年間取材活動を続けながら、８人のかわいらしい声優の卵にさまざまな形で情報を提供していく…というゲームなのだ。プレイヤーがあたえる情報で彼女たちの仕事内容が変化したり、その結果徐々に成長していったり…。もちろん親密になれば恋だって芽生えるかもしれないぞ。

まずは、情報収集しよう



雑誌の取材記者であるプレイヤーのすることは、まず情報収集。日曜日に１週間の行動を決定して、仕事やアルバイトなど、女の子たちに役に立ちそうな情報を入手するのだ。



▲女の子が出現しそうなところに行ってみるのもいいかも

マルチキャスティングシステムとは？

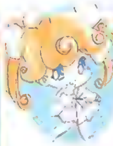


このゲームでは、かないみか、井上喜久子など総勢36名もの声優が声を担当している。そして、８人のメインキャラには各３人ずつの声優があてられているのだ。ゲーム開始時にそれらの声優からイメージにあった人を選べるぞ。

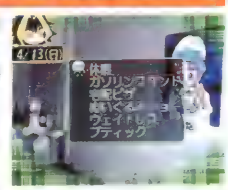


▲声優さんを選べるなんて、贅沢だよね。迷いそう！

仕事やアルバイトの情報を与えよう



集めた情報は、毎週日曜日に声優養成所で８人の女の子に伝えることができる　ただし、事前に女の子の情報（仕事の好みなど）も集めておかないと仕事を受けてくれない場合もある



▲仕事やアルバイトの種類により女の子のパラメータが変化する。



女の子とのコミュニケーションが重要なポイント

８人の女の子とは、さまざまな形で関わることになる。街中での移動中、声優養成所などはもちろんだが、女の子が心を開いてくれればデートに誘われることだってある。そのためには、まずはこまめに会話をすること。彼女たちのプレイヤーに対する好感度が上がれば、さまざまな展開が待っているぞ。



◀ライバルの動向も把握しておかなくてはならない。



◀街中で出会ったら、会話をするチャーンス。



◀女の子の仕事先を訪れてみるのも大切なこと。

会話が基本

Blaze&Blade ~Eternal Quest~ ブレイズ アンド ブレイド

1人さびしくRPGをプレイするなんて、もう古い!?
これからは友だちと一緒に、冒険の旅に出かけよう!!

ジャンル	A·RPG	価格	未定
メーカー	T&Eソフト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック) マルチタップ(最大4P可)
発売日	未定		

剣と魔法の世界でくり広げられるノンストップバトル





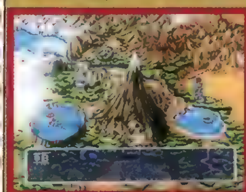
▲凶悪なレッドドラゴンとの戦い！パーティに緊張が走る。

▶砂漠での戦い。ウィザードの唱える雷撃の呪文がほとばしる。

魔法効果の派手な演出やイベント時のカメラワークなど、臨場感あふれる演出が魅力のA·RPG『ブレイズ＆ブレイド』。この「B＆B」では、塔や森やダンジョンといった9つのステージを、フリークエストシステムによってプレイヤーが自由に選択しながら冒険できるのだ（各ステージは魔界の扉のカギであるタブレットを手に入れればクリア。それを集めながら最終ステージをめざす）。もちろん、一度クリアしたステージでも何度でも冒険できるので、気ままな旅が楽しめるぞ。さらに「B＆B」には、メモリーカードにセーブしたキャラを持ち寄ってプレイできるマルチセッションシステムも導入されている。自由なマップとマルチなパーティ編成が、無限の遊び方を提供してくれる、個性派RPGだ。

――ブレイズ アンド ブレイド――
広大なB＆Bの世界

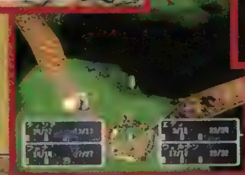
魔導の暴走で太古に滅びた「フォレシア」の遺跡が「B＆B」の舞台。ここには、モンスターの巣窟と化した洞窟や塔などが数多く点在している。プレイヤーは、「フリークエストシステム」により、好きな順番でこれらのダンジョンを攻略できる。



◀変化に富んだ冒険がキミを待っている。



▲ときには、地下迷宮の奥深く冒険は続く……。



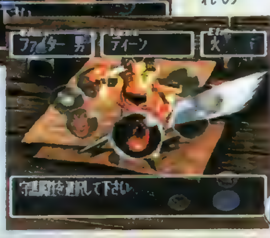
▶木々が生み出した自然の迷宮をさまよう冒険者たち。

キミの分身となるキャラは全8タイプ!!

この作品では、自キャラや仲間キャラは個性的な8タイプの中から選ぶことができる。それぞれ男女の区別もあるので（右では片方の性別のイラストのみ紹介）、実質16パターンもの中から選択可能なのだ！



◀キャラクター選択画面。好みのキャラを8タイプの中から選んで名前をつければ、冒険の始まりだ！



▶ファイター（男）のポリゴンキャラクター。上の写真のファイター（女）とも比べてわかるように、各々特徴的に描かれている。

FIGHTER ファイター

体力と腕力に優れた、接近戦のエキスパート。魔法に対する耐性はイマイチ低いが、盾を装備できるというファイター固有の特性を持っている。

PRIEST プリースト

回復役として1人はパーティの中には居てほしい存在。体力、腕力ともに低めなので、ムリに肉弾戦はさせずに後方支援に徹するように注意しよう。

WIZARD ウィザード

攻撃魔法の能力に関しては、その右に出るものはいない。その攻撃力は侮れないが、物理的な力は攻撃・防御とも非常に低いという一面もある。

HUNTER ハンター

遠距離攻撃が可能な弓と、回復アイテムのハーブが使用できる唯一のキャラ。また、獣道の発見など、屋外の冒険で役立ちそうな能力も持っているぞ。







これがマルチセッションシステムだ！

マルチセッションシステムとは、プレイヤー同士がメモリーカードにセーブしたキャラを持ち寄って、同時に「B＆B」の世界を冒険できるシステムのことだ（最大4人）。これにより、自分1人では倒せないモンスターも、誰かが育てたレベルの高いキャラに助けてもらって倒すといった協力プレイなど、今までにはなかった様々な新しい遊び方ができるようになっているのだ。

▲1人では倒せない敵も高レベルの仲間がいれば！

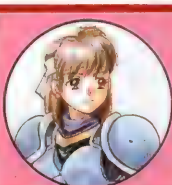
自キャラのデータをセーブして…

家で育てたキャラをセーブして、続きは友だちの家で一緒にプレイ！　こんな遊び方も「マルチセッションシステム」ならでは。



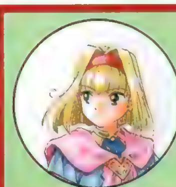
別々に育てたキャラが同じフィールドで闘う！





プレイヤー 1
ファイター（女）

レベルの低いファイター1人では勝てない敵でも……。



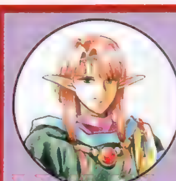
プレイヤー 2
ウィザード（女）

レベルの高いウィザードなら攻撃魔法を唱えてくれるだろうし。



プレイヤー 3
プリースト（女）

プリーストがいれば回復魔法で助けてもらえるし……。



プレイヤー 4
エルフ　（男）

エルフの補助魔法まで加われば、もう絶対勝てるはずだね。

THIEF シーフ

手先が器用で、鍵のかかった扉や宝箱を開けるのを得意とするパーティの便利屋さん。また、移動時にダッシュができるのも、シーフだけの特徴だ。

FAIRY フェアリー

冒険の手助けとなる補助魔法を使うことができる。妖精だけに羽根を持っているので、空を飛ぶことができる。しかし、やはり体力面では最低ランクだ。

DWARF ドワーフ

攻撃力では、ファイターをも凌駕する究極の戦士。だが、その体格を見てもわかるように、動きが非常に鈍いのだ。リアルタイムゲームだけに痛い欠点だ。

ELF エルフ

ある程度の剣術と低レベルの攻撃魔法が使える、ファイターとウィザードを足して2で割ったようなキャラ。魔法のかかった扉を開けることもできる。

さあ一緒に冒険の旅へ！



BODY HAZARD
ボディハザード

豊富な技を駆使して突き進む、格闘ACT感覚の3DアクションAVGが日本上陸!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月予定		

己の肉体のみを武器に戦うファイティングアクション!!

海外で好評を博した話題作『ボディハザード』がついに日本に上陸！『ボディ～』は、マーシャルアーツの達人である主人公が、異次元空間で様々な敵を相手に戦うというアクションAVGだ。このAVGには、プレイヤーを飽きさせないための工夫が多数用意されている。今回は、その工夫の中でも特に注目の、100種類以上もある㊙アクション、多彩なアイテム、バラエティに富んだステージ＆ボスを紹介するぞ！







▲マーシャルアーツの試合後、控室で休んでいた主人公は、突然刺客に襲われる。

▶そして、想像すらできなかったような異次元空間で、強力な敵と闘うハメになるのだ。



▲美しい風景とはうらはらに、異次元空間には未知の危険と恐怖がいたるところに潜んでいる…。



地球防衛軍のエージェントにしてマーシャルアーツの達人！
BLAKE HUNTER
ブレイク・ハンター



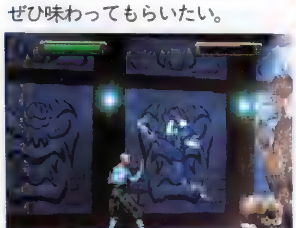
▲最も完成度の高い総合格闘技の達人だけに、プロレス技だって使えてしまうのだ。

何者かによって異次元に飛ばされ、未知の世界を冒険することになったこのゲームの主人公。地球防衛軍のスペシャルエージェントで、マーシャルアーツの世界チャンピオン。あらゆる攻撃テクニックに精通しており、数々の技を駆使して異次元の敵と戦う。



Point 1 100種類以上にある㊙アクション

敵との戦闘では✚キーとボタン操作の組み合わせで、様々なアクションを繰り出すことができる。アクションは全部で100種類以上におよぶが、マニュアルには基本的なものについてしかコマンドが紹介されていない。残りのアクションは、プレイヤー自身がプレイの中でコマンドを見つけ出すしかないのだ。基本的なアクションのみでも敵を倒すことは可能だが、新しい技を発見する楽しみ、そして、それを使いこなせるようになる楽しみをぜひ味わってもらいたい。

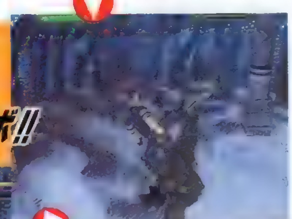


▲✚キーとボタン操作のいろいろな組み合わせを試してアクションを見つけ出せ！

炸裂！
フックキックコンボ!!



◀簡単な操作で繰り出せる、キックのコンビネーション。攻撃範囲も広くモーションも速いので、かなり使える。1発目は鋭い上段の回し蹴り。



▲その体勢のまま、間髪入れず2発目の回し蹴りを出してさらに敵を攻撃！ 反撃されるスキはまったくない。



◀最後に、上段から下段への2段回し蹴りでフィニッシュ！ すべて当たれば4ヒットの華麗な連続攻撃だ。

Point 2 戦略性をアップさせる多彩なアイテム



◀アイテム確認画面。全体マップも表示される。

剣などの武器や、防具が登場せず、主人公が直接繰り出す技だけで敵と戦わなければならないこのゲームでは、回復などの効果を持つ様々なアイテムの存在が非常に重要。アイテムはマップの探索中に入手できるが、それをどのタイミングで使ったらよいのか、よく考えなければならないのだ。ちなみに、ステージによっては、特定の効果のアイテムをきちんと取っていないと先に進めなくなる場合もあるぞ。

アイテムの使い方を把握し、効果的に活用しよう



▶同時に持ち歩けるアイテムは4種類までで、それぞれ4つずつストックしておける。惜しまずムダなく活用しよう。



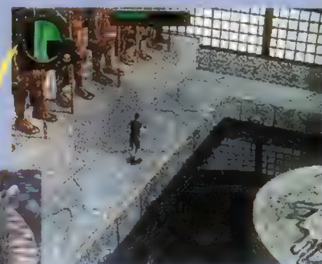
▲ロックされたドアを開くキーなど、クリアに必要なアイテムを取り逃すと困ったことになる。

■ナビゲーターをたよりにアイテムを見つけ出せ！■

マップ移動中は、画面の左上に表示されているスクリーンナビゲーターを見ることで、主人公が向いている方向や、周囲にあるアイテムの位置などを把握できる。こまめにチェックすれば、マップの探索もスムーズに行えるのだ。

スクリーンナビゲーター

ナビゲーターは通常は緑色だが、アイテムが近づくと赤色に変化する。





▲主人公が向いている方向をちゃんと把握しておかないと迷ってしまうことも。

◀場所ごとにアングルが固定されているので、アイテムを探すのはひと苦労!?

Point 3 バラエティに富んだステージ&ボス

〝ムーン〟と呼ばれるステージでは、その環境ならではのトラップや敵が主人公を待ち受けている。したがって、そのムーンの特徴を把握して攻略法を考えなければならないぞ。さらに、1つのムーンをクリアしたら、それまでのセオリーは忘れて、新しい覚悟で戦いに臨む必要があるのだ。



◀ムーンによって雰囲気ががらりと変わるぞ。

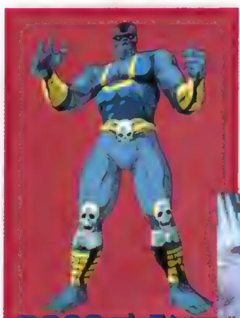
4つのムーンをクリアした後には…!?

下に紹介した①〜④のムーンを闘いぬいた後には、特異な雰囲気を持つ最後のムーンが待っている。主人公はなぜ異次元に飛ばされたのか、そして、黒幕はいったい何者なのか？すべての謎が、ここで明かされるのだ。



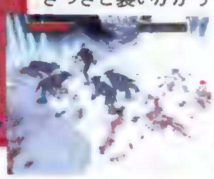
◀あらゆるテクを駆使しないとクリアは難しいぞ

① 氷のムーン



BOSS：トラン

美しさと、死をもたらすほどの厳しい寒さが同居する氷の世界。過酷な気象条件の中でもしぶとく生きのびている、パワーに長けた凶暴な敵がつぎつぎと襲いかかってくる。このムーンのボスであるトランは、その怪力を生かした強力な攻撃をしかけてくるぞ。



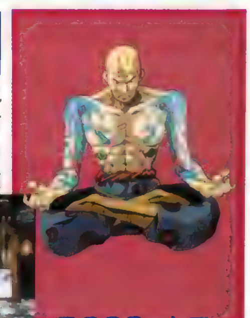
◀体の中まで凍てつくような寒さのためか、何もしなくても体力が奪われていく。迅速に行動せよ！

② 庭園のムーン

修道院や庭園などが見られる、のどかな雰囲気のムーンだが、それは侵入者を油断させる罠。猫科のモンスターや、モンク（僧侶）たちが素早い動きで主人公をつけ狙ってくる。ボスのシロは修道院を支配するカンフーの達人。複雑な動きと奇怪な技で主人公を惑わせるのだ。

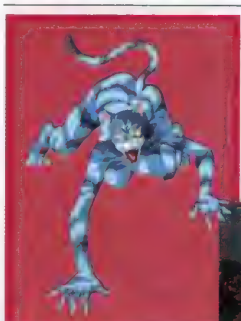


▶素早い敵が多く出現するので、複数の敵に襲われると非常にやっかいだ。各個撃破せよ！



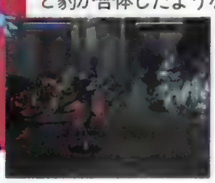
BOSS：シロ

③ 森のムーン



BOSS：レンザ・フィ

昼なお暗い、危険な生物たちがうごめく森林の世界。トリッキーな攻撃を得意とするモンスターの群れが主人公の命を狙う。ボスは、人間の女性と豹が合体したようなスマートな肢体が特徴のレンザ・フィ。しなやかな動きとカポエラの技を武器に戦いを挑んでくる。



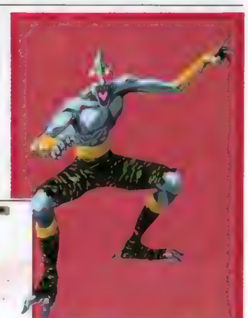
◀奇妙な動きで迫ってくる敵には攻撃が当てづらい。動きをよく見てうまく攻撃をヒットさせよう。

④ 砂漠のムーン

見わたすかぎり砂の海が広がる乾きの世界。遺伝子の組み替えによって作り上げられた恐竜型の戦闘員など、過酷な環境をものともしない獰猛な敵が出現する。ボスのサクラ・ジャは独自の戦闘スタイルを確立したモンキー・カンフーの使い手。鋭い技を繰り出してくる。



▶敵ばかりでなく、このムーン特有の、砂漠の暑（熱）さもプレイヤーを苦しめる！



BOSS：サクラ・ジャ

ディフィート・ライトニング

RCGをベースに、様々なアクションが加えられた新感覚のバトルレーシングが登場!!

ジャンル	RCG	価格	¥5,800予定
メーカー	ティー・クルーズ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月23日予定		

6台のマシンが火花を散らす、超高速バトルレーシング!!



▲コースは多彩で、ジェットコースターのようなアクロバティックなものもあるのだ。

「ディフィート・ライトニング」は、ＡＣＴの要素が取り入れられた新感覚のＲＣＧだ。プレイヤーはビークルと呼ばれるマシンを操ってコースを疾走するのだが、レース中、ライバルを攻撃することも可能。また、このゲームでは、制限時間内にどれだけの得点を稼いだかで勝敗が決まる。チェックポイントを早く通過することに加え、敵機のアームを破壊するなど、様々な得点の稼ぎ方が用意されているぞ。ライバルを蹴散らし、優勝を目指すのだ！



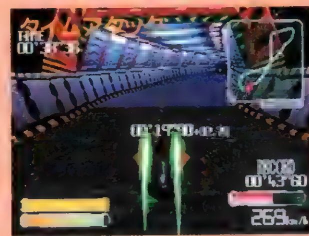
▲攻撃を受けるとビークルの耐久力が減り、途中で破壊されると失格となる。



◀ストーリーモードでは、６人のキャラそれぞれの物語が楽しめる。

多彩なトレーニングモード！

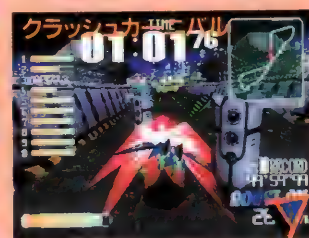
ゲームには、多彩なトレーニングモードも用意されている。まず、RCGには欠かせない〝タイムアタック〟。さらに、コース上の全部のターゲットを破壊するまでの時間を競う〝クラッシュカーニバル〟。そして、ストーリーモードのライバルキャラから相手を選んで対戦する〝H.A.Dサーカス〟。これらのモードで腕を磨けば、レースでの優勝も夢じゃない!?



▲タイムアタックでは、チェックポイントごとに最高記録との時間差を確認できる。



▲H.A.Dサーカスでは、自由に対戦相手を選べる。もちろん同キャラ対戦もＯＫ！



▲クラッシュカーニバルでは、次々にターゲットを粉砕！　爽快感はバツグンだ。

白熱のバトルを繰り広げる個性的なキャラクター

ストーリーモードに登場するキャラは全部で６人。理由は異なっているものの、優勝を目指してレースに臨むという点ではみな同じだ。キミはどのキャラクターを選ぶ？



６人はそれぞれ、専用のビークルを持っている。このビークルは、レイ専用の「壱角」。突出した能力はないが、弱点もなく、安定した性能を誇るビークルだ。



レイ・ブレイクサンダー

１年前に恋人セリナを事故で亡くしている。今回のレースには、事故の真相を探るために出場する。



鷹条鈴音

好奇心旺盛でボーイッシュなお嬢様。練習用ビークルでは満足できず、父親に内緒で出場する。



マイケル・キース

激しい戦争を生き延びた、すご腕のビークル乗り。軍を退役し、今回は、スポーツとして参加。



ウェルス・マクラウド

アクセルとブレーキを間違えるような腕だが、賞金に目がくらみ、妹が止めるのも聞かずに出場する。



ナスターシャ・スティル

身を寄せる教団の資金が底をついたため、本人の意思とは無関係に強引に出場させられる。



ハルムハブ・アスワン

かつて「漆黒のドラゴン」と呼ばれた無敗の帝王。過去の栄光を取り戻すためにカムバック。



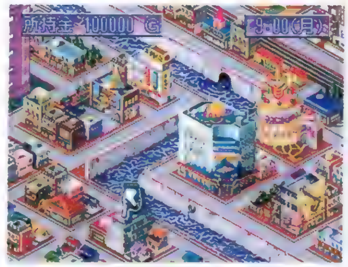
超人気機種が楽しめる本格派パチンコSLGが登場！

Parlor！PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム

ジャンル	SLG
メーカー	日本テレネット
発売日	4月25日（発売中）
価格	¥5,200
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

これで実機攻略もバッチリOK！

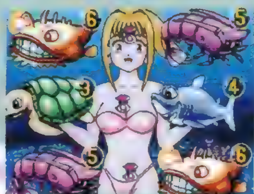
人気機種として有名な「CR大工の源さん」と「CRギンギラパラダイス」がカップリングして登場するぞ！ ゲームモードは、プレイヤーがパチプロになり1週間でパチプロランキングのトップをめざす「炎の7日間モード」と、釘の見方や当たり確率がわかるなど、実戦で役立つ情報も盛りだくさんの「攻略モード」の2種類がある。また、パチンコ台の液晶画面も実際のものと1ドットの違いもないような素晴らしいデキ！ 画面の構成やスーパーリーチのビジュアルは一見の価値ありだ。



▲「炎の7日間モード」では様々な条件のホールから、プレイヤーが好きに選んで勝負するのだ。

リーチはかわいい女の子でしょ！

2つの機種に共通していること、それはかわいい女の子のリーチがあること。彼女たちのリーチで当たれば、うれしさも倍増だよね！



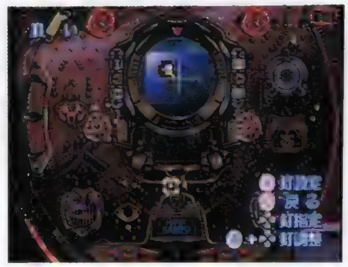
▲「ギンパラ」のマリンちゃん。魚とたわむれる水族館の人……じゃないよね？



◀「源さん」に出てくるカンナチちゃん。祈り通じて大喜び？



◀ゲージ構成などすべてが完璧と言ってもいいデキとなっている。玉の動きなどの細部まで完全再現！

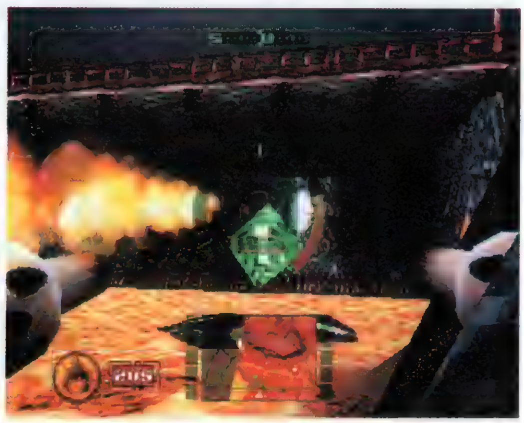


▲釘がどういう状態なのか、すぐにわかるようになっている。これで初心者でも安心だ。

ミッションクリアタイプの本格派3D･STG！

BLAM！ マシーンヘッド

ジャンル	3D･STG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	5月23日
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

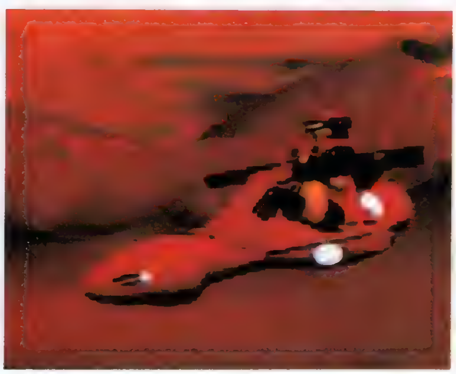


謎のウィルスから人類を救え！

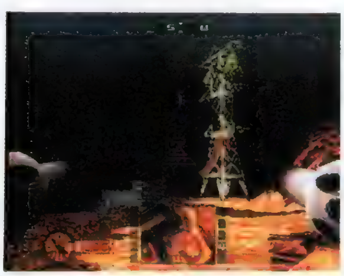
西暦2007年、何者かの手でマシーンヘッドと呼ばれるウィルスが、地球上にまき散らされた。この凶悪なウィルスによって、人類は滅亡の危機に立たされてしまう。わずかに生き残ったのは、地底深くの研究所にいる科学者たちだけだった……。この『ブラム』は、ミッションクリアタイプの本格的な3D・STGで、全4エリアの中に合計で20種類近くのさまざまなミッションが用意されている。プレイヤーはキンバリー博士となり、戦闘用ホバー・ボーバルブレードでマシーンヘッドのコアを破壊するのだ。



▲マップはいつでも見ることが可能で、アイテムや敵の位置などの情報が表示されている。



◀エリア間には美しいビジュアルが用意されている。この中にヒントが隠されているときもあるかも？



▲各ミッションには、必ず目的がある。ここでは電線にかかった繭をすべて壊すのだ。

目につくものすべて破壊せよ！

このゲームのウリの1つは破壊できるものが多いことだ。サブウェポンやエネルギーなどは、エリアに置かれている箱や人間が持っているので、見つけたらバンバン壊して(笑)いこう！

▼バルカンは弾数制限がないから、遠慮なく撃ちまくれ！





▲ミサイルで派手に破壊活動。気持ちいいけど弾数に要注意。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

最強の格闘家たちが再びPSに帰って来る! 大人気の対戦ACT第3弾が、さらにパワーアップして登場だ!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	未定
発売日	7月4日		

サンプルROM入手!

待望のPS版画面を初公開!!

SNKの人気キャラクター総出演で贈る「K.O.F.」シリーズの最新作「'96」が、いよいよPSで登場するぞ! 総チーム数が9に、キャラクター数が27人に増加した今作「'96」は、新要素の追加や攻撃部分の進化など、システム面も大幅にパワーアップしたシリーズ最高傑作だ。もちろん、PS版オリジナルのシステム「スペシャルモード(ボタン1つで必殺技が出せる!)」も健在なので、対戦ACTが苦手な人でも十分に楽しめるハズ。まずは初公開の画面写真だ。燃えたろ?



▲京が「百式・鬼焼き」を繰り出す。燃やし尽くせ!

K.O.F.'95
辱をはらすために、紅丸、五郎とともに大会参加を決意する。





開発順調

現在の開発状況は、ほぼ70%ぐらい。しかし移植度は、画面写真を見てもわかるとおり、アーケード版と変わらないものに仕上がってきている。"燃えられる日"はもうすぐ!

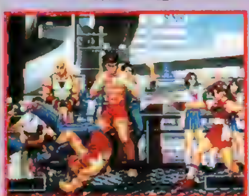


『K.O.F.'96』はココがNEW!

新作ごとに進化するこの『K.O.F.』シリーズ。『'96』も新しい要素が数多く追加され闘い方もさらに進化。さまざまな駆け引きが勝敗を決めることになる!

1 緊急回避

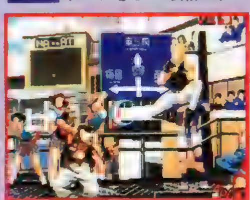
攻撃避けの代わりに新たな防御策となったのが、前後転の2種類がある「緊急回避」。回転し始めは無敵。



◀パワーMAX時には、ガードキャンセルで出せる。これで相手の攻撃を見切って、反撃に移るのだ。

2 空中ガード

ジャンプ中にも相手の攻撃をガードできるようになったのだ。ミスジャンプをしても焦らずにガードだ!



◀ガードできるのは垂直、または後方のジャンプのみ。前方に飛び込んでのガードはできないので注意しよう。

3 超必殺技

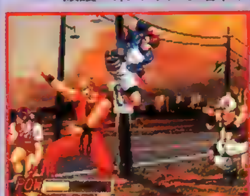
パワーMAXと体力ゲージが赤い状態……この条件を同時に満たすと超必殺技がさらにパワーアップする!



◀おなじみの超必殺技「スクリューアッパー」。上の条件を満たしていると、相手めがけて飛んでいくのだ!

4 援護攻撃

仲間のピンチに援護攻撃。今作ではキャラクター同士の相性によって、援護に来てくれる確率が変化するぞ。



◀最後の切り札がコレ。味方キャラ同士の相性が悪いと助けてくれないので、チーム編成時には注意が必要。



K.O.F.'95
入、出場が実現した

  ※画面は開発中のものです。



ヒューマンからお馴染みの人気サッカーゲームが登場！

フォーメーションサッカー'97 ～The road to france～

ジャンル	SPG
メーカー	ヒューマン
発売日	6月27日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）

ワールドカップを制覇しよう！

ＳＦＣなどで人気だった、あの「フォーメーションサッカー」シリーズが、ＰＳに再び登場する！　選択できるチームは32カ国＋αと豊富、さらに新システム・Ｐ.Ｓ.Ｓ.（ポジションサポートシステム）も搭載している。このＰ.Ｓ.Ｓ.とは、チームごとに特徴のある攻撃パターンと選手の動きを再現するシステムのこと。簡単に言うと、攻撃の軸になる選手にボールがまわると他の選手が自動的にサポートにまわったりするのだ。このシステムによって各チームの個性がハッキリと見えるようになっているぞ。


▲それぞれの選手の能力を見極め、最適なポジションを探すことが勝利への第一歩となる。


◀ゲームモードは「エキシビション」、「ヒューマンカップ」、「ワールドカップ」の3種類。


▲視点は全部で6種類用意されていて、自由に変更することが可能になっている。

充実したオプションも嬉しい

選手たちの名前を自由に変えることができる「リネーム機能」やゴール後の「リプレイ機能」など、オマケ要素も盛りだくさん。


▲好きなチームのキャラに自分や友だちの名前を付ければ、楽しさも倍増だ。


◀「リプレイ機能」では迫力のシュートシーンを別角度で再現。

派手なビジュアル、職業別の特技など見どころ満載のRPG！

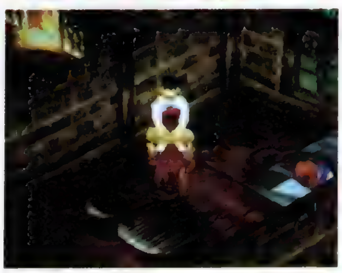
トレジャーギア

ジャンル	RPG
メーカー	未来ソフト
発売日	6月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

生命の実を手に入れ恋人を救え！

この『トレジャーギア』はリアルターンシステムを導入したＲＰＧだ。リアルターンシステムとは、自分が１回行動すると（歩く、攻撃する、道具を使うetc）、敵も同じように１回行動するというもの。このシステムによって、戦略性とリアルタイムのアクションという、２つの面白さを同時に楽しむことができるのだ！　ゲームの目的は、死の呪いにかかった恋人を助けるために難解なダンジョンに挑み、「生命の実」を手に入れること。果たして、主人公は恋人を助けられるのだろうか？



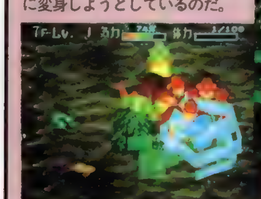

▲ベッドで寝ているのは主人公の恋人。いつかまた、共に冒険に出る日が来るのだろうか？


◀オートマッピング機能もあり、アイテムがどこにあるかなどが簡単にわかるようになっている。


▲ダンジョンには様々なトラップがある。めくらましにかかるとアイテムが肉に見えてしまうぞ。

特殊で楽しい職業がアレコレ

主人公の職業が変えられるのも、この『トレジャーギア』の大きな魅力。職業は全部で10種類あり、それぞれ特殊能力を持っている。うまく利用してダンジョンのクリアを目指そう！


▼これは「変身士」の特技。敵に変身しようとしているのだ。


▲魔導士の炎の魔法も迫力のビジュアルで表現している！

パズルアリーナ闘神伝

対戦をアツく盛り上げる要素が満載のアクションPZG
『闘神伝』シリーズの魅力を生かしたシステムを紹介!

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月予定		

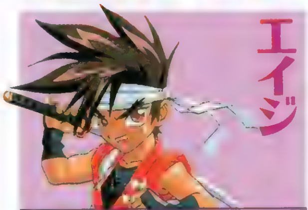
「闘神伝」でおなじみのフィーチャーを盛り込んだPZGだ!

大人気格闘ACT『闘神伝』シリーズのキャラたちが一堂に会したPZG『パズルアリーナ闘神伝』が登場! 基本ルールは同色の玉をタテ、ヨコ関係なく3つ以上くっつけて消すだけというわかりやすいものだが、これに『闘神伝』のシステム(ソウルボムなど)をアレンジした一発逆転の要素が付加されており、アツい対戦が楽しめるのだ!


▲あの『闘神伝』が楽しくアツいPZGに!

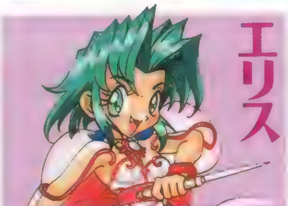

◀かわいくなったぶんハチャメチャさに磨きがかかった(?)キャラたちが自慢の技を駆使して戦う!

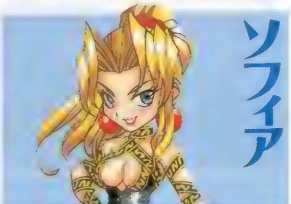

▶挑発や必殺技の要素も健在。キャラごとに個性的なアクションを見せてくれる。

エイジ

日本刀を手に世界を巡る冒険家の青年。きっぷの良さは相変わらずだ。

カイン

名うての賞金稼ぎで、エイジのライバル。ところでナル様は…?

エリス

旅芸人一座の踊り娘。デフォルメされてかわいさに磨きがかかった!?

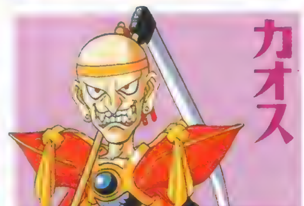
ソフィア

失った記憶の手がかりを探す私立探偵なのだが、今ではすっかり女王様。

デューク

エイジをライバル視する貴族の末裔。今どき珍しい騎士道精神の持ち主。

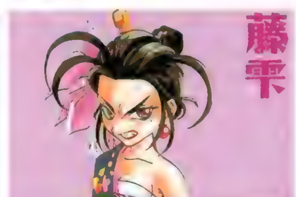
トレーシー

『闘神伝2』から登場の問題刑事。悪びれたセリフが逆に魅力!?

カオス

かつてエイジたちが戦っていた組織の幹部の1人。かなり奇妙な性格。

ヴァーミリオン

拳銃とショットガンを乱射する危険人物。詳しい素性は不明。

藤雫

情にもろい流れ者の博徒、いわゆる姐さんだ。『闘神伝3』に登場。

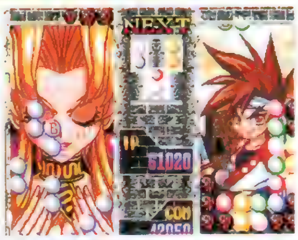
リッパー

サターンの『闘神伝URA』に登場した謎の戦士。PSでは初登場。

『パズルアリーナ闘神伝』の3つのポイント

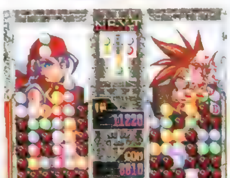
[ソウルボム玉]

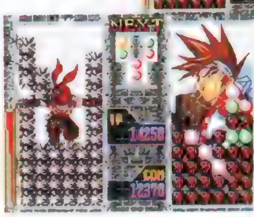
闘神玉(通常降ってくる玉)にまぎれて、たまに〝B〟と書かれた「ソウルボム玉」が出現することがある(色は闘神玉と同じ5種類)。この玉を含めて闘神玉を消すと、自分のフィールドにある、同じ色の玉がすべて消えてくれるのだ。


◀ソウルボム玉を消すと思わぬかたちで連鎖が成立し、一気に形勢逆転できる場合もある。

[オーバードライブゲージ]

闘神玉を消すと、フィールドの横にある「オーバードライブゲージ」が少しずつ増えていく。ゲージが一定量(3段階ある)に達すると、◎ボタン(変更可)で段階に応じた必殺技を使うことができるのだ。




◀たまっているゲージの量によって、使える必殺技は異なる。技の効果も違うので、使うタイミングは考慮したいところ。

[新配球システム]

このゲームでは、「配球場所にある玉が、2つのフィールドのうち配球可能状態になったほうに落ちる」というシステムが採用されている。状況に応じて玉を奪ったり譲ったりするかけひきが必要なのだ。




◀▶ソウルボム玉が配球場所に出現したら、フィールドの玉を素早く落として、ソウルボム玉が自分のところに来るようにしよう。



日本のプロレス史を追体験できる団体育成SLGが登場

プロレス戦国伝

ジャンル	育成SLG
メーカー	KSS
発売日	6月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス対応

日本プロレス史を塗りかえろ!

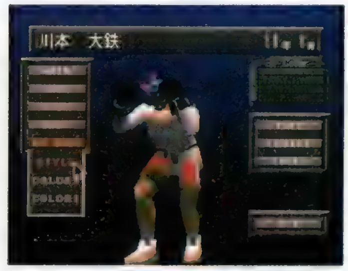
数々の団体が分裂、統合を繰りかえす日本プロレス界。そんなプロレス界に架空の新団体を率いて戦いを挑むプロレス団体育成SLGが登場。プレイヤーは最大12人の選手を育て、マッチメイクすることで自分の団体を大きくしていく。ゲームは日本プロレス界の父と呼ばれる伝説的選手が死去した1963年からスタート。プレイヤー以外の団体の設立や崩壊、試合内容などはプロレスの歴史をテーマにシミュレートされているのだ。「週刊プロレス」監修ということもあってマニアも納得の1本に仕上がっているぞ。



▲レスラーも人の子。無理をさせすぎると負傷してしまう。適度な休養も必要だぞ。



◀伝説のレスラー、大和プロレスの総帥〝剛力斬〟。プロレスファンなら誰がモデルかわかるよね。



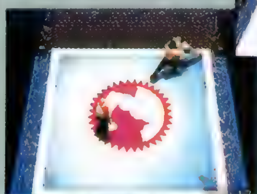
▲自分の団体に所属するレスラーのリングネームやコスチュームは自由に変更可能。

試合シーンはTV中継さながら

試合ではカメラアングルを自由に選択できるうえに、実況アナウンスも試合を盛り上げてくれる。前半と後半では実況も変化するぞ。



▲ググッと選手に寄った迫力のあるアングル。さらに実況が試合を盛り上げてくれるぞ。



◀カメラの位置は自由に動かせる。こんな角度からも楽しめる。

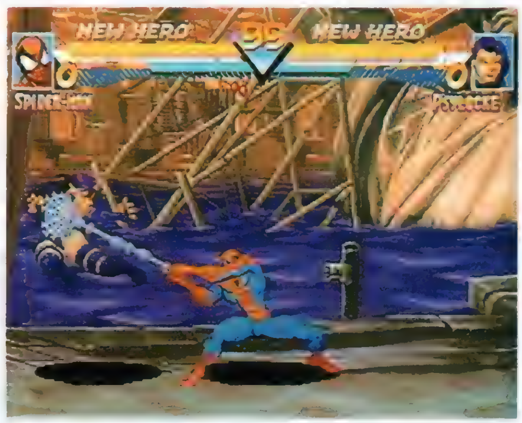
6つのジェムをめぐり、宇宙最大の戦いが始まる!

マーヴル・スーパーヒーローズ

ジャンル	対戦格闘ACT
メーカー	カプコン
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

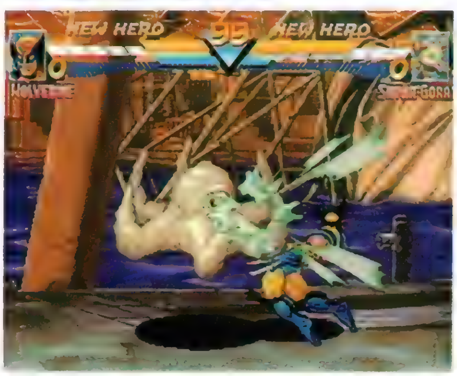
驚異の超人対戦格闘ついに登場!

無限の力をもたらすインフィニティ・ジェムをめぐって、マーヴル・ユニバースのヒーロー(&悪役)たちが激しい戦いを繰り広げる対戦格闘ACTがアーケードから移植! 時間、力、精神など、6つの効果を持つジェムのパワーを解放してパワーアップする〝ジェム・アビリティシステム〟や、ゲージをためて繰り出す超必殺技〝インフィニティ・スペシャル〟、空中に打ち上げた相手に、さらに連続技をたたきこむ〝エリアル・レイブ〟など、超人たちの戦いならではの豪快な演出が楽しめるぞ。

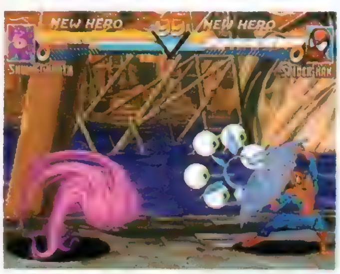




▲上下2画面ぶんのスーパージャンプによって、自由度の高い空中戦も可能に。



◀それぞれのキャラの攻撃は、通常技ひとつをとっても、ほかのゲームでの必殺技のような派手さだ。

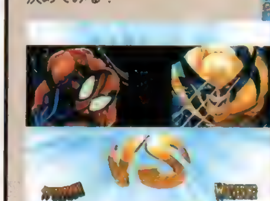


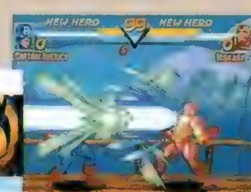
▲変幻自在な異次元生物シュマゴラスの攻撃。独特の動きは、PSでも完全再現されるのか?!

スーパーヒーローが夢の競演!

このゲームに登場するヒーローのほとんどは、普段は別々のコミックで活躍している人気キャラ。これだけのメンバーが競演するのは、本場のアメコミでも珍しいことなのだ。

▼戦いのついでに、人気No.1も決めてみる?





▲キャップ対アイアンマン。アベンジャーズ同士の戦いだ!

新しいジャンルの登場か？　なんと、
ゆったりふんわりの熱気球ゲームの登場だ

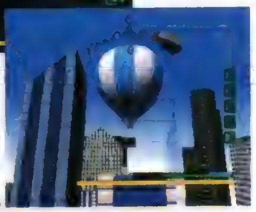
熱気球ゲーム(仮)

ジャンル	SLG
メーカー	アートディンク
発売日	9月予定
価格	¥5,700
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

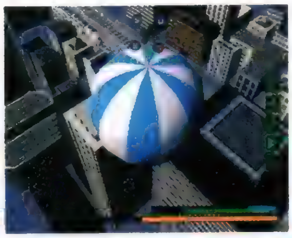
風まかせの雄大な熱気球SLG



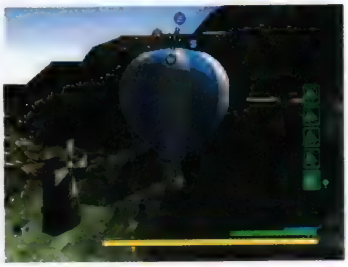
◀太陽の光を背に、飛行する気球。ゲームの視点などは、プレイ中いつでも自由に変えられる。



▶画面下の黄色のゲージが気球の燃料、緑色のゲージが気球内の気温、青色のゲージが外気温を表しているぞ。



▲各ステージで用意されているタスク（競技）で高得点を出すことがゲームの目的だけど、自由にフライトを楽しんでもOK。



▲中世をイメージするステージから近未来の高層ビルが建ち並ぶステージなどが用意されている。

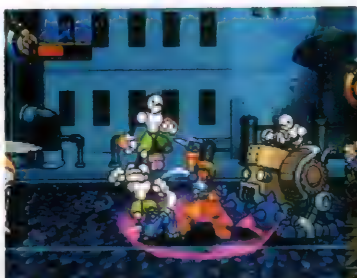
風をつかんでゆったりと大空を自由に飛行する新感覚SLG『熱気球ゲーム』が登場するぞ。ゲームでのプレイヤーの操作は、バーナーを使った気球内の温度操作のみで、温度を上げると気球が上昇し、下げると下降する。つまり、自分で進む方向を直接指定できないのだ。大空には高さによって、さまざまな方向に風が流れているので、自分の行きたい方向の風をつかむことが大切になってくる。目標地点にマーカーを投下して命中度を競うなどの、3種類の競技が用意されている。

"シンク"という名のロボットをお供に
敵をケチらす横スクロールACT

パンツァーバンディット

ジャンル	ACT
メーカー	バンプレスト
発売日	7月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P可、最大4P可(対戦格闘モード)

技から技へガシガシつながるACT



◀画面内の敵すべてにダメージを与えるド派手な必殺技は、プレイをさらに盛り上げるぞ。



▲2ラインの奥行きを使った画面構成では、R1ボタンかL1ボタンでライン移動が可能。

「蒸気文明」と魔法が共存する不思議な世界が舞台のACT『パンツァーバンディット』。個性豊かな4人の自キャラには、それぞれ違う人型メカから大型メカなどの「お供メカ（シンク）」がついていて、いっしょに敵を倒していくのだ。さらに各キャラにはコマンド入力により繰り出される必殺技などが用意されているので、これらを使った派手な闘いがゲーム中で展開されていくぞ。また、おまけとして最大4人でプレイできる対戦格闘モードなどが用意されているので、気に入ったキャラを使ってみんなでワイワイ楽しく、対戦ゲームとしても遊べるお得な仕上がりになっているぞ。



▲オープニングのアニメーションムービーも見逃せないぞ！

高い移植希望の声にお応えしてついに移植決定！

ストリート ファイター コレクション(仮)

ジャンル	対戦ACT
メーカー	カプコン
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 2P対戦可

『スパⅡ』+『スパⅡX』+αの期待作！

対戦格闘ACTの火付け役「ストⅡ」。キミたちの願いが届いたのか、ついにその改良に改良を重ねた最終形態とも言える『スパⅡ』&『スパⅡX』の移植が決定したぞ！　そしてなんとこの2タイトルに、コレクションだけに収録される謎のもう1タイトルが追加される予定。合計3タイトルも遊べてしまう、おどろきの3ヒットコンボだ!!



◀むはぁ！　まだまだ開発中だが移植は完璧なものになりそうだ。

※画面は開発中のものです。

2タイトルがセットで遊べるなんて！ 超感激!!

ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮)

ジャンル	ACT
メーカー	カプコン
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

永遠の英雄"ドラゴンスレイヤー"を目指せ！

T･RPGとして有名な「D＆D®」。その独特の世界を横スクロールACTにしたアーケードの人気作『D＆D®』シリーズがPSに移植決定だ。剣やアイテムを手に入れてモンスターを倒しレベルアップするRPG要素の強いACT、『タワー オブ ドゥーム』とその第2弾『シャドー オーバー ミスタラ』がセットで遊べるお得なソフトだ！



◀パーティプレイが熱かった『D＆D』。4人同時プレイはできる？

※画面はSS版のものです。

NOW ON SALE

今号は1カ月分まとめてソフトを紹介しちゃうぞ 4月25日～5月29日

本誌が発売されている間にリリースされるソフトを紹介するこのコーナー。今回は1カ月分まとめて紹介していくぞ。まず4月25日に発売するソフトは『ザ・クロウ』『キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～』『エルフィンパラダイス』『イワトビペンギンROCKY X HOPPER』『ダカール'97』『水木しげるの妖怪武闘伝』『首都高バトルR』『ファンタステップ』『TOBAL2』『秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～』『FIGHTERS' IMPACT』『聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～』『TILK～青い海から来た少女』『ガメラ2000』『PAL[犬神伝説]』『Parlor! PRO』『ランニング･ハイ』の17本。5月2日には『フェイド・トゥ・ブラック』『ジ アンソルブド』『ザ・心理ゲーム2』『フォーミュラサーカス』『GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH』『日本プロ麻雀連盟公認 道場破り』『ライアット・スターズ』の7本。5月9日には『大海信長伝 GE･TENⅡ』『あすか120%エクセレントBURNING Fest』『ナノテック ウォリアー』『あかずの間』『Neorude(ネオリュード)』の5本。5月16日には『シムタウン』『地獄先生ぬ～べ～』『甲子園V』の3本。そして5月23日には『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士』『RUNABOUT ランナバウト』『がんばれ森川君2号』『ディフィート･ライトニング』『BLAM!マシーンヘッド』の5本だ。注目作品は『あすか120%エクセレントBURNING Fest』『がんばれ森川君2号』『RUNABOUT ランナバウト』『マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士』だろう。なお、『ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)』『ネクストキング 恋の千年王国』『ゼロヨンチャンプ DooZy-J』の3本は、現時点の発売日が5月下旬、『インパクトレーシング』『コントラ～レガシー オブ ウォー～』『シュレディンガーの猫』『ワールドサッカーウイニングイレブン'97』『エーベルージュ』『日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル』『ザ・マスターズ ファイター』『ボイスファンタジア 失われたボイスパワー』『INDY500』『スパイダー』『Parlor! Mini6』『ファイロ＆クロード』『DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～』『ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択』の14本が5月予定となっているので、それぞれ店頭で確認しよう。

総本数	37本
総購入価格	221,700円


PlayStation
Genki
首都高バトルR
このRは熱すぎるぜ。
今度は大阪環状・大阪湾岸も追加！
大阪環状線
COURSE SELECT
好評発売中!!
SLPS 00828 標準価格￥5,800（税別）
オリジナルゲームサウンドトラック
Endless Highway／D/FORCE
Endless Highway/A torrent of lights/Battle Revolution/
Endless Highway オリジナル・カラオケ／全4曲収録
PSCR-9106 ￥1,300（税込）初回限定のみ
発売元 元気株式会社 〒169 東京都新宿区大久保2-4-12新宿ラムダックスビル5F TEL.03-3200-3800（ユーザーサポート）
GENKIホームページ http://www.genki.co.jp ©1997 GENKI

電撃 RANKING STATION

［ランキングステーション］

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 3月10日〜3月23日

ついに『FFⅦ』敗れる！……って、第1位は『ブシドーブレード』じゃないですか……。なかなかできることじゃないですよ、これは。

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	—	ブシドーブレード スクウェア／3月14日／対戦ACT／33113
2	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／30166
3	—	SDガンダム　GCENTURY バンダイ／3月20日／SLG／18062
4	—	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア／3月21日／RPG／16977
5	3	I. Q〜インテリジェントキューブ〜 SCE／1月31日／PZG／13458
6	2	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／2月28日／STG／7332
7	5	チョロQ 2 タカラ／2月21日／RCG／5068
8	—	リフレイン　ラブ〜あなたに逢いたい〜 リバーヒルソフト／3月14日／SLG／5036
9	10	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／4913
10	15	クラッシュ・バンディクー SCE／96年12月6日／ACT／4384
11	4	クーロンズ・ゲート SME／2月28日／AVG／4337
12	—	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜 コナミ／3月20日／A・RPG／4294
13	11	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／96年11月15日／PZG／3751
14	—	DX人生ゲーム タカラ／3月20日（BEST）／TBL／3667
15	8	トゥームレイダース ビクターインタラクティブ／2月14日／AVG／3347
16	—	スーパーロボットシューティング バンプレスト／3月21日／STG／3053
17	—	パチスロ完全攻略　ユニバーサル公式ガイドVOL.1 日本シスコン／3月14日／ETC／2631
18	13	チョロQ　Ver.1.02 タカラ／96年12月6日（BEST）／RCG／2505
19	6	三國無双 光栄／2月28日／対戦ACT／2587
20	9	峠MAX　最速ドリフトマスター アトラス／1月24日／RCG／2281

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／6月13日予定／S・RPG／23567
2	2	ドラゴンクエストⅦ エニックス／未定／RPG／20316
3	6	サガ　フロンティア スクウェア／7月11日予定／RPG／19010
4	4	バイオハザード2 カプコン／12月予定／AVG／16253
5	9	虹色の青春〜ときめきメモリアルドラマシリーズ〜Vol.1 コナミ／7月10日／AVG／13409
6	—	エースコンバット2 ナムコ／5月30日予定／STG／12190
7	3	悠久幻想曲 メディアワークス／8月8日／SLG／11377
8	8	ダービースタリオン アスキー／夏予定／SLG／10971
9	5	あすか120%エクセレントBURNING Fest. ファミリーソフト／5月9日／対戦ACT／10565
10	11	同級生2 バンプレスト／97年予定／AVG／10156
11	7	テイルズ　オブ　デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／7314
12	14	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK／6月27日／RPG／6501
13	—	エーベルージュ タカラ／5月23日予定／SLG／4596
14	12	幻想水滸伝Ⅱ コナミ／未定／RPG／4242
15	—	タクティクス　オウガ アートディンク／夏予定／S・RPG／3880
16	18	ラングリッサーⅠ&Ⅱ メサイヤ／7月予定／S・RPG／3535
17	—	ヒロインドリーム2 マップジャパン／未定／SLG／3182
18	10	ウィザーズハーモニー2 アークシステムワークス／来春予定／SLG／2826
19	16	がんばれ森川君2号 SCE／5月23日／ETC／1414
20	15	初恋ばれんたいん ファミリーソフト／6月27日／AVG／1359

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／42146
2	2	ときめきメモリアル〜forever with you〜 コナミ／95年10月13日／SLG／16644
3	4	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／6711
4	6	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／6175
5	3	エターナルメロディ メディアワークス／96年11月22日／SLG／5906
6	5	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／5101
7	10	女神異聞録ペルソナ アトラス／96年9月20日／RPG／4504
8	7	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／4027
9	9	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／3758
10	11	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／3222
11	13	鉄拳2 ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／2953
12	12	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／2707
13	15	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年1月31日／S・RPG／2436
14	19	ヒロインドリーム マップジャパン／96年10月10日／SLG／2186
15	8	トゥルー・ラブストーリー アスキー／96年12月13日／SLG／1624
16	14	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／1353
17	—	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜 コナミ／3月21日／A・RPG／1063
18	18	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／612
19	16	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／2月28日／STG／609
20	17	リッジレーサー・レボリューション ナムコ／95年12月3日／RCG／305

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	13	電脳戦機バーチャロン
2	—	スーパーロボット大戦F	12	—	ウィザードリィシリーズ
3	2	スレイヤーズ	13	5	新世紀エヴァンゲリオン
4	3	魔装機神	14	4	ワンダープロジェクトJシリーズ
5	8	ストリートファイターⅢ	15	7	聖剣伝説シリーズ
6	10	サイバーボッツ	16	12	ダンシングアイ
7	18	機動戦艦ナデシコ	17	—	X-MEN VS STREET FIGHTER
8	—	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	18	9	ファイアーエムブレムシリーズ
9	—	ヴァンパイアシリーズ	19	14	天外魔境シリーズ
10	6	下級生	20	15	魔神転生

ランキング・チェック!!

とにかく今回の大ニュースは『FFⅦ』敗れる！　しかも第1位に輝いたのが『ブシドーブレード』!?　タイトルこそ入れ替わったものの、スクウェアの絶大な人気を示す結果となったのは変わりのないところだ。また、3位の『SDガンダム』をはさんで、4位には『FFⅥ』がランクインしている。発売日が集計締切の2日前だったことを思うと、この差は休日1日分の売り上げの差（3月20日は春分の日）だったのか、ということになる。また、今回は『ブシドーブレード』が辛うじて第1位に輝いたが、次回は集計期間が延びることを考慮すると（電撃PS次号は5月30日発売。その間に相当数の新作が発売される）、連覇はまずないだろう。もしかすると、また『FFⅦ』が第1位に輝いているかもしれない。

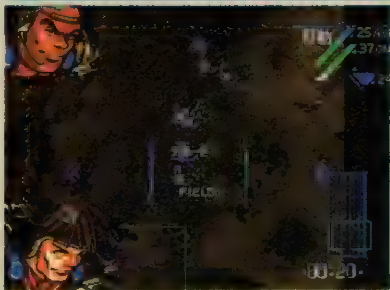
それ以外のランキングは、まぁ、それなりに落ち着いていたんじゃないだろうか。今回はランクインしなかったが、常に移植希望TOP20に出入りしていたアーケードの秀作ACT『D&D』の移植が発表された。首を長くして待ち望んでいたファンにとっては、これ以上の朗報はないだろう。しかも2本パックなのだ！

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回はサターンで発売されている「惑星強襲オヴァン・レイ」の移植化計画。PSで1作目が発売されているんですから、2作目だって発売してほしいですよねぇ？　担当はそう思うんです。

『惑星強襲オヴァン・レイ～クオヴァディス2～』をPSに


▲ゲームはリアルタイムで進行。逐一、仲間からのメッセージが入ってきます。臨場感はバツグンです。



▲陸戦用兵器・アサルトアーマーを駆り、激戦を勝ち抜いていくのです。



リアルタイムＳＬＧ＋美麗アニメシーン、先日サターン発売された「惑星強襲オヴァン・レイ」はそんなゲームです。ちなみにサブタイトルは『クオヴァディス２』。そう、このゲームは先日ＰＳでも発売された「クオヴァディス」の続編に当たる作品となってます。とはいいましても、直接つながりがあるのは１作目の主人公が登場するくらい。ですから、１作目をプレイしていない人でも、十分楽しめること間違いなしなのです。

『オヴァン・レイ』とは…

主人公のオヴァン・レイは惑星軍のエリート士官でしたが、ある人物の陰謀によってテロ事件の首謀者として指名手配されてしまいます。それから彼の消息は不明でしたが、10年後、オヴァン・レイは傭兵となり傭兵部隊「赤い蠍」の一員として生き延びていたことが判明。壮大な物語はここから始まっていくのです…。いやぁ、それにしても主人公がカッコイイ名前でよかったですね。もしも電撃系のライターが主人公だったら、タイトルが「惑星強襲うきき・松崎」とか「惑星強襲ほやへ・田島」でしたから……って、普通主人公にそんな名前はつけません。…本人以外。

それはともかくプレイヤーはこのオヴァン・レイとなって、陸戦用兵器・アサルトアーマー（ロボットのようなもの）を駆り、傭兵仲間と共にいろいろな惑星で戦っていくのです。はたしてオヴァン・レイは過酷な戦いの中、生き残ることができるのでしょうか？　それはプレイヤーしだいなのです。なんか男の世界ってカンジでいいですな。


◀１つの惑星に降下すると、すべての作戦を成功させるまで次の惑星には行けません。惑星は慎重に選びましょう。


▲作戦が始まる前にはマップと進行ルートの例が表示されます。これでおおまかな戦術を練りましょう。


◀傭兵仲間には、このようなギャルもいます。とても傭兵に見えないのがいいです(笑)。


◀ステージ間に挿入されるアニメシーンもＰＳならもっとキレイになるハズ。


▶一カ所にまとまって行動すると、このように見にくくなってしまいます。これはＰＳ版ではなんとかしてほしいところ。

もしもＰＳになるとしたら…

ここでは、ＰＳ版が発売されるのならここを改良してほしいというところを挙げていきます。

リアルタイムで進行するこのゲームでは、常にユニットに目を配って、それぞれに命令を与えていかないといけません。しかし、複数のユニットが同時に行動することが多いので、ユニットが一カ所にまとまってしまいがち。つまり同位置で重なってしまうのです。そのため、特定のユニットに命令したいときにも、そのユニットにカーソルが合わないことが多々あります。これはかなりイテテ。ＰＳ版ではこの辺のシステム関係をなんとかしてほしいところです。また、単調になりがちなゲーム展開もどうにかしてほしいですね。面ごとの目的が違うとかだけで変わってくると思うんですが……。あと「同じ面を５回失敗したら、その面はパスして次の面に進める」システム……これが実は一番の問題。だってやる気なくなりますもん(笑)。アニメ見せたいのはわかるんですが…。

そして移植の可能性は？

それではグラムスさんに「オヴァン・レイ」がＰＳに移植される可能性があるかどうか聞いてみましょう。グラムス広報、木村さんにコメントをいただきました。

「『惑星強襲オヴァン・レイ』をＰＳに移植するかどうかは、現在検討中です。もしもＰＳで発売することになりましたら、あらためてこちらから発表させていただきますので、どうぞよろしくお願いいたします」

お、脈ありなカンジ？　こうなったら、一刻も早くグラムスに移植を決定してもらうようにしてもらいませんと。そのためには、みなさまの移植希望ハガキが必要です。どんどんハガキを書きましょう！　そうすれば、きっとPS版の発表が早まるハズ。移植化を推進するのは読者さま、アナタのハガキなのです。それをお忘れなく。ね♡

ハガキをください

は〜い、今回も始まりました「移植化レディオナイト」。こんばんは、浅田葉子です（偽・ごめんなさい）。さて、このコーナーでは移植化希望ハガキをお待ちしてます。同じタイトルの移植希望がたくさん……そうですねぇ1,000枚以上集まったら、直接メーカーに持っていって「移植してください」っていいに行きます。ですからみなさんどんどんハガキを送ってきてくださいね。あ、それとイラストハガキは、P．160からの「４色奴隷」のコーナーで掲載されます。こちらもよろしくお願いしまーす♡

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.46］

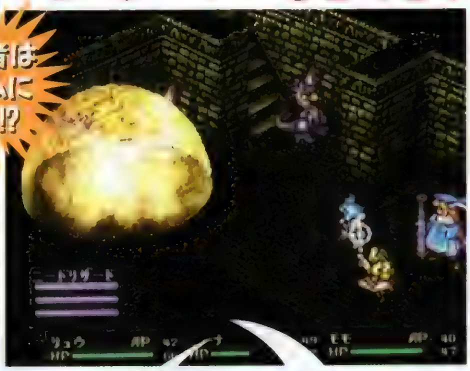
電撃NewsStation

ブレス オブ ファイアⅢ

アイデア募集(緊急!)

話題作『ブレスⅢ』の開発チームが魚とアイテムの名前を緊急募集!

採用者はゲームに出演!?



▶なんと、ゲームに出演できるという超オイシイ特典が賞品代わりなのだ!! 夢のような企画だよね。

カプコンが贈る人気ＲＰＧシリーズの最新作「ブレス オブ ファイアⅢ」の開発チームは現在、ゲームに関するアイデアが尽き、とことん煮詰まっちゃっているらしい……。そこで、この開発チームに愛の手をさしのべる"超緊急救済スペシャル企画"が実施されるぞ！題して「『ブレスⅢ』をあなたが作ろう！」だ!! 今回募集されるのは、ゲームに登場する"魚"と"アイテム"の名前のアイデア。採用されると、スタッフロールに名前が載るほか、なんとゲームに登場できちゃうという栄誉まで贈られるのだ。以下を読んで、グッドな名前を猛スピードで考えてみよう！

応募方法

官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、あなたの趣味&特技と、①"魚"の名前、②"アイテム"の名前を各１つずつ（それぞれ、ひらがなかカタカナで８文字以内／どちらか１つでも可）とそのネーミングの由来(理由)を書いて以下のあて先へ送ろう。

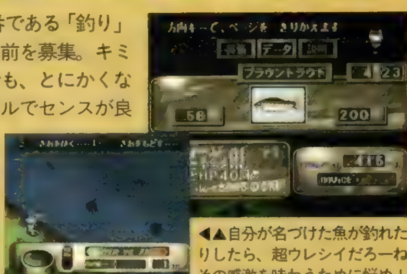
■あて先：〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F (株)カプコン宣伝チーム「ブレスオブファイアⅢをあなたが作ろう！」係

5月9日(金)必着!

※ハガキは何枚でも応募可能です。

募集1 "魚"の名前を考えよう!

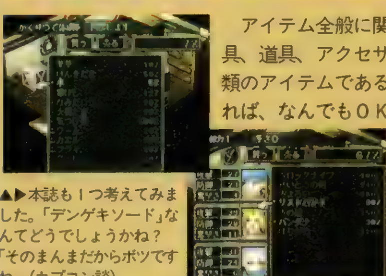
「ブレス」シリーズの定番である「釣り」でゲットする"魚"の名前を募集。キミの名前でも、ダジャレでも、とにかくなんでもＯＫ！ オリジナルでセンスが良くて、聞いたこともない、そんな名前を考えよう。採用者はどこかの村の"村人"としてゲームに登場でき、何かをするらしい(？)。



◀▲自分が名づけた魚が釣れたりしたら、超ウレシイだろーね。その感激を味わうために悩め！

募集2 "アイテム"の名前を考えよう!

アイテム全般に関する名前を募集。武器、防具、道具、アクセサリなど、基本的にどんな種類のアイテムであるかがわかるような名前であれば、なんでもＯＫだ。笑えるもの、カッコイイもの、ワケのわかんないものなど、キミにしか思いつかないような名前を考えよう。採用者は、アイテム屋の主人としてゲームに出演できるぞ!!



▲▶本誌も１つ考えてみました。「デンゲキソード」なんてどうでしょうかね？「そのまんまだからボツですね」(カプコン談)

タイム・リープ

試写会

話題の映画の試写会に抽選で150組・計300名様をご招待!!



▲▶ヒロイン・翔香を惑わす時間のパズル……。佐藤藍子さんの熱のこもった演技にも注目!!

６月７日(土)より、全国洋画系にて公開される電撃ファン必見の映画「タイム・リープ」(原作：高畑京一郎)が、このほどついに完成！ そこで公開に先駆け、抽選で電撃各誌の読者150組、計300名様を招待する"電撃試写会「タイム・リープwith緒方恵美」"が開催される!! 日時は５月19日(月)の18:30から(18:00開場)、会場は東京・赤坂のＴＢＳホール、ゲストは主題歌の作詞&歌を担当した緒方恵美さんと、監督の今関あきよし氏。アカデミー賞総ナメ候補と噂(？)のこの映画を誰よりも先に観ることができる大チャンスだ。とにかく急いで応募しよう。当選者には、招待状が送られて来るぞ。

応募方法

ハガキに郵便番号、住所、氏名、年令、職業、"「タイム・リープ」試写会希望"と書いて、〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 メディアワークス宣伝部「タイム・リープ」試写会P係まで。

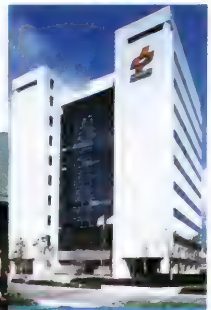
5月12日(月)必着!

KCEスクール

開校!

未来のゲームクリエイターを養成する 全国規模のゲームスクールが開校!!

去る4月1日、コナミが、未来のゲームクリエイターを養成するスクール「KCEスクール（コナミコンピュータエンタテイメントスクール）」を開校した。このスクールは、兵庫県・神戸市の本校をキーステーションに、コナミ開発各社とリンクして全国7カ所に設置され、修業期間である2年間で即戦力となる人材を養成していくという、憧れのコナミ開発チームの"予備軍"とも言えるものだ。入学者は、まず1年目に、開発技術の基本と希望の職種にあわせた専門技術を学び、2年目には、各地のスクールで現場の開発スタッフによる実地研修などを受ける。卒業生は、入社試験が免除になるうえ、日本各地のコナミ開発会社への地元就職までもが可能となるのだ。気になる平成10年度生の願書受け付けは、来年1月頃からになる見込みだが（入学試験あり）、真剣に入学を考えてみたい人は、KCEスクール入試事務局（03-3432-5408）まで、1度問い合わせてみよう。


▲KCEスクール神戸本校は、KCE神戸と同じビル内にある。



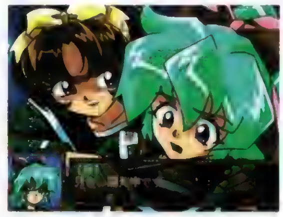

▲▶4月11日、開校式&入学式が神戸で行われた。来賓として挨拶した憧れの小島秀夫氏（右の写真）の言葉を胸に、約200名の入学者たちが今、夢に挑む。

あやかし忍伝くの一番

ラジオ

"あやかし"なラジオ番組で あんな事も教えちゃうのだ!!

「あやかし忍伝くの一番」が話題の翔泳社の情報はもちろん、さまざまなゲーム関連情報やあやしい（？）イベントなどの情報を、パーソナリティの長沢美樹さんが元気いっぱいでお送りするゲーム情報バラエティ番組「あやかしラジオくの一番！」が、毎週水曜の21:30から、文化放送で放送中だぞ。外道な質問以外なら、なんでも答えてくれるという"みきこちゃん"の電話相談室のコーナーやセクシーゲーム系の情報をお届けする超期待のコーナーなどもあるので、絶対聞き逃さないでネ！


▶ゲストを迎えてのスペシャルトークバトルや、「あやかし忍伝〜」のラジオドラマなども予定されているぞ。

PAL［神犬伝説］

キャンペーン

ついに発売された大作RPG 2大キャンペーンが実施中!!

映画のような演出と豪華スタッフで話題のドラマティックRPG「PAL［神犬伝説］」（東映ビデオ／東北新社）の購入者キャンペーンが実施されている。しかも2つも!! 1つは、発売日（4月25日）から10週連続で、なんと合計500名様に主人公・パルのカワイイぬいぐるみ（右の写真）が当たるというもの。もう1つは、ゲーム内の隠しイベントをクリアすると、あの雨宮慶太監督が演出した逸品「PALオリジナルビデオ」が1,000名様に当たるというものだ。どちらも欲しいワン！


▶か、カワイすぎる……。2つのキャンペーンの詳しい応募方法については、ソフトを参照してね。

パーラー!プロ&パーラー!ミニ6

キャンペーン

自動車、デジカメなどなど 超豪華な賞品がもらえる!!


▶2つのキャンペーンともに、しめ切りは5月31日（当日消印有効）だぞ。

日本テレネットが贈るパチンコ実機シミュレーション「パーラー！プロ」と人気シリーズ最新作「パーラー！ミニ6」の発売を記念して、下の超ビッグなプレゼントキャンペーンが実施中だ！ 応募するっきゃないぞ!!

応募先 〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル （株）日本テレネット 「かって2もらって2キャンペーン」 ○○○○○係

キャンペーン1 クイズで当てよう!!



ハガキに問題の答えと住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記し、上の応募先の"クイズで当てよう!!"係まで送ろう。抽選で1等1名様にホンダS-MX、2等5名様に液晶ハンディカムビデオカメラ、3等300名様にオリジナルデイパックが贈られるのだ。1等当選者には連絡が来るぞ！

問題

○の中に共通するカタカナを入れてください。
『○ー○ー！プロ』
『○ー○ー！ミニ』

キャンペーン2 遊んでもらおう!!

PS版「パーラー！プロ」（発売中）の購入者キャンペーンがこちら。1等15名様にソニーのデジタルカメラ、2等10名様にMDプレーヤー、3等300名様にオリジナルデイパックが当たるのだ。詳しくはソフト同梱のキャンペーンチラシを参照しよう。



※ホンダS-MX以外の当選発表は賞品発送をもってかえさせていただきます。

▶▶▶POWERチェック!!

大成功の「ゲームショウ」早くも次回開催が決定!!

特別招待日を含む3日間で、計121,172人の入場者数を記録、大成功で幕を閉じた「東京ゲームショウ'97春」。早くも次回の開催が正式決定した。開催時期は9月で、名称は予想通り「東京ゲームショウ'97秋」、会場も変更なく「東京ビッグサイト」だ。これにより「東京ゲームショウ」は、来年以降も年2回開催で行われていくことが、事実上決定されたと言える。今後はゲームファンの要望の高い"地方開催"や"開催日数の拡大"などにも期待したいところだ。CESAさん、どうか、お願いいたします!!

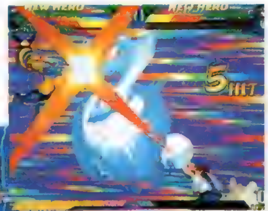

▶大盛況の「'97春」。5カ月後の「秋」には、「ときめき2（仮）」や「鉄拳3」などが出展されるかも。

アーケード　MARVEL SUPER HEROES vs. STREET FIGHTER

この夏登場する超期待作の具体的な内容が、ついに発表されたぞ!! 木梨憲太郎キャラデザインの「憲磨呂」、果たして彼は強いのか？

ＮＴＶ系のテレビ番組「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」で今話題の『ＭＳＨvs.ＳＦ』。この期待作の詳しいゲーム内容が正式に発表されたぞ。気になる登場キャラは、「マーヴル〜」から、スパイダーマン、キャプテンアメリカ、ハルク、ウルヴァリン、ブラックハート、シュマゴラス、オメガレッド、サイクロップスの全８人。「ＳＦ」から、リュウ、ケン、春麗、ダルシム、ザンギエフ、ベガ、豪鬼、さくらと、あの"挑発男"も含めると全９人。そして、新キャラ・憲磨呂(のりまろ)を入れると、なんと計18人だ！　ボタンを連打するだけで必殺技が出せる「EASY MODE」が追加されるなど、システム面も超充実しているぞ！





▲ゲージ３本分消費する必殺技「スペシャル インパクト」も新たに追加。

◀「Ｘ－ＭＥＮvs.ＳＦ」に続くＶＳシリーズ第２弾だ。ＰＳ移植熱望!!



◀新キャラ・憲磨呂の必殺技「ごっつもの投げ」。ＣＶも木梨憲太郎画伯が担当されたのだ。必聴！

プレゼント　"ガンダム"プラモ

「ウイングガンダム ゼロカスタム」を100名様に!!

ＯＶＡ「新機動戦記ガンダムＷ(ウイング)」の続編「エンドレスワルツ」の発売を記念してビッグなプレゼント!!　巨大な白い翼を持つ美しい機体のプラモデル「ウイングガンダムゼロカスタム」を発売元のバンダイより、抽選で100名様に大放出。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、プラモデルにしてほしい物を明記して、〒150-88 東京都渋谷郵便局 バンダイ「新機動戦記 ガンダムＷ」プレゼント・電撃ＰＳ係まで応募しよう。しめ切りは６月30日(当日消印有効)だぞ(注)。



▲多様な関節可動は、ガンダムファンならずとも垂涎のアイテム。パイロットの「ヒイロ ユイ」の人形付(無着色)だぞ。

イベント　中村うさぎサイン会

自称美人作家、生のうさぎ先生に会えるチャーンス!

４月10日に新シリーズ「ア・リトル・ドラゴン」、５月に「極道くん漫遊記外伝５」(ともに電撃文庫)、単行本「中村うさぎの すきだぜっ！ ファンタジー」の発売と勢いに乗る中村うさぎ先生。ついには全国の書店で「うさぎの国へようこそ！　中村うさぎフェア'97」が開催されることになった。それらを記念して全国5カ所でサイン会が決定。場所は、5／3(祝)紀伊国屋書店岡山店(14:15〜)、5／4(日)アニメイト阿倍野ベルタ店(大阪府、14:00〜)、5／5(祝)精文館書店本店(愛知県、13:00〜)、5／10(土)啓文堂書店京王八王子店(14:00〜)、5／11(日)三省堂書店池袋パルコ店(14:00〜)。現在、上記の書店で参加整理券を配布中。急げ!!



◎サイン会に関する問い合わせは03-5281-5203(メディアワークス営業部)。

CD　クーロンズ・ゲート

摩訶不思議な裏の香港ワールドをCDで再聴!

カルトな人気を呼んでいるAVG「クーロンズ・ゲート」のサウンドトラックＣＤが発売された。ＴＶ「世にも奇妙な物語」、「NIGHT HEAD」などを手がけた蓜島邦明氏の作曲で、全16曲を収録。闇の「九龍城」が醸し出す独特な世界観を、ＣＤで再び味わえるぞ。まだゲームをプレイしていない人も、ぜひ体験してみよう。

▶「クーロンズ・ゲート サウンドトラック」／発売中／価格：¥2,854(税込)／発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント



CD　パンツァーポリス1935

"電撃"から生まれたドラマがCDになった!

第３回電撃ゲーム小説大賞で金賞を受賞した「パンツァーポリス1935」(著:川上稔、電撃文庫刊)のラジオドラマが２枚組ＣＤで発売中。異世界のベルリンを舞台に、宇宙をめざす青年たちとドイツ軍との戦いを描いたアクションファンタジー。ラジオで放送された12話分に加え、特別編の第13話が収録されているのだ。

▶「ラジオドラマＣＤ パンツァーポリス1935－ようこそ機甲都市伯林(ベルリン)へ－」発売中／価格:¥4,660(税別)／発売元：日本コロムビア

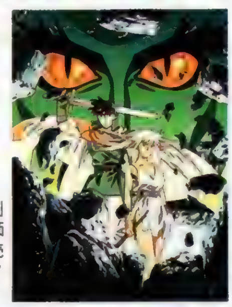


OVA　レジェンド・オブ・クリスタニア

最終巻「新たなるはじまり」が発売中!

超人気ファンタジー巨編「クリスタニア」シリーズ(著：水野良、電撃文庫刊)がもとになったＯＶＡの第３巻が発売された。'95年夏に劇場公開されたアニメ映画「はじまりの冒険者たち」の続編で、全３巻シリーズ(第１巻「封印の洞窟」、第２巻「神王復活」)の最終巻。出演者のインタビューも収録されて、さらに初回分は、描き下ろしポストカードの特典付きだ。

▶第３巻「新たなるはじまり」(ビデオ、ＬＤ同時発売)／価格：¥7,600(税別)／発売元：ビクターエンタテインメント・角川書店



電撃NewsStation －トピックス－ TOPICS

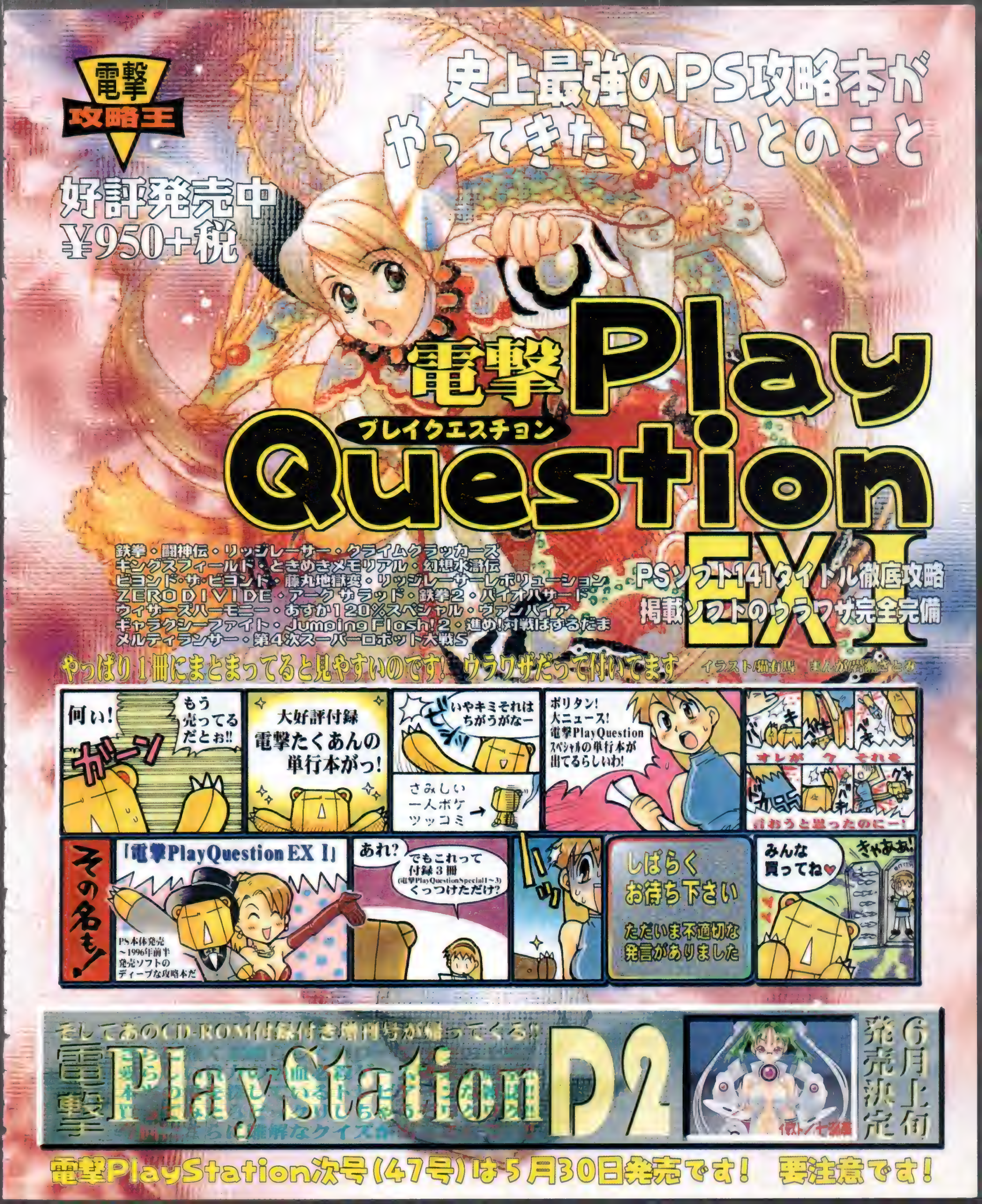
●CLAMPファン待望の「レイアース」が始動！

超人気アニメ「レイアース」のＯＶＡシリーズが、いよいよ本格始動！　このたび主演声優が正式に決定したぞ。ＴＶシリーズと変更はなく、光に椎名へきるさん、海に吉田古奈美さん、風に笠原弘子さんという主役３人のほか、おなじみの「レイアース」声優陣が再集結!!　全３巻の同シリーズは、第１巻が７月25日、第２巻が９月25日、第３巻が11月25日に、定価¥6,800(ビデオ、ＬＤとも各巻45分)でリリース予定。

●コミックファン必見のホームページがスタート!!

インターネット上で読みたいマンガを検索し購入までできるという、すべてのコミックファンに贈るデータベースサービスが、５月20日に開設される！　その名は「MANGA PAC」。マンガに関する詳しい情報を知ることができ、しかも無料という超スグレモノのホームページなのだ。関連商品情報なども充実しているので、アクセスしてみる価値は大アリ。いざ!!→［http://www.mangapac.com/］

※「ＭＳＨvs.ＳＦ」に関する画面写真及び記事内容は開発中のものです。注：当選発表は発送をもってかえさせていただきます。



電撃攻略王
史上最強のPS攻略本が
やってきたらしいとのこと
好評発売中
¥950+税
電撃Play Question EX I
プレイクエスチョン
鉄拳・闘神伝・リッジレーサー・クライムクラッカーズ
キングスフィールド・ときめきメモリアル・幻想水滸伝
ビヨンド・ザ・ビヨンド・藤丸地獄変・リッジレーサーレボリューション
ZERO DIVIDE・アークザラッド・鉄拳2・バイオハザード
ウィザーズハーモニー・あすか120%スペシャル・ヴァンパイア
ギャラクシーファイト・Jumping Flash!2・進め!対戦ぱずるだま
メルティランサー・第4次スーパーロボット大戦S
PSソフト141タイトル徹底攻略
掲載ソフトのウラワザ完全完備
やっぱり1冊にまとまってると見やすいのです! ウラワザだって付いてます
何ぃ!
もう売ってるだとぉ!!
ガーン
大好評付録
電撃たくあんの単行本がっ!
いやキミそれはちがうがなー
さみしい一人ボケツッコミ
ポリタン! 大ニュース! 電撃PlayQuestionスペシャルの単行本が出てるらしいわ!
言おうと思ったのにー!
その名も!
「電撃PlayQuestion EX I」
PS本体発売~1996年前半発売ソフトのディープな攻略本だ
あれ?
でもこれって付録3冊(電撃PlayQuestionSpecial1~3)くっつけただけ?
ハッ
しばらくお待ち下さい
ただいま不適切な発言がありました
みんな買ってね♥
きゃあぁ!
そしてあのCD-ROM付録付き増刊号が帰ってくる!!
電撃PlayStation D2
6月上旬発売決定
電撃PlayStation次号(47号)は5月30日発売です! 要注意です!


PlayStation
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝
くの一番
あやかしにんでんくのいちばん
楓と月葉、二人の絆とお互いの愛と友情は守りきれるのか!?
'97年夏、忍務開始!
Windows95版も
9800円(税別)で
絶賛発売中!!
ラジオ番組『あやかしラジオ くの一番』
毎週水曜21:30~22:00、文化放送にてON AIR!
パーソナリティー:長沢美樹
出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄
オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂
エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜
SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugoroku / ZERO SYSTEM

次号予告

電撃PlayStation Vol.47は 5月30日(金)発売!!



特別記念号へのカウントダウン開始!? やっぱり電撃は本気だ……

第50号という特別記念号を控えて、ますますパワーアップまちがいナシの電撃PS!! さらに攻略本EX(発売中)とCD付録のD2(6月)で、名実ともに宇宙一なのだ。

表紙イラスト●エーベルージュ
FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA1997
アートディレクション●グァバモリオカロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保、倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、高橋智也、森澤信彦、大山卓也、宮下雅史【進行】古田土友紀【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二、岩崎幸一【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝、牟田将次郎【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA
※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.46

1997年5月30日発行 第3巻第10号通巻42号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

広告索引

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王 毎月8日
電撃NINTENDO64 毎月21日
電撃G's エンジン 毎月30日
電撃SEGA EX 毎月21日
電撃PlayStation 隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
1	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
2	25日	キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800／TBL	156+200
3	25日	エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥6800／SLG	155
4	25日	イワトビペンギンROCKY X HOPPER	インプローレ	¥4800予定／ETC	156
5	25日	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／SLG	
6	25日	水木しげるの妖怪武闘伝	ケイエスエス	¥5800／対戦ACT	156
7	25日	首都高バトルR	元気	¥5800／RCG	171
8	25日	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800／AVG	155
9	25日	TOBAL 2	スクウェア	¥5800／対戦ACT	118+175
10	25日	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	¥5800／TBL	144
11	25日	ガメラ２０００	大映	¥5800／STG	166
12	25日	FIGHTERS' IMPACT	タイトー	¥5800／対戦ACT	156
13	25日	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800／RPG	156
14	25日	TILK～青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG	
15	25日	PAL[神犬伝説]	東北新社	¥6800予定／RPG	102
16	25日	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200／SLG	239
17	25日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	¥5800／RCG	156

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
18	2日	フェイド・トゥ・ブラック	EAV	¥5800／AVG	
19	2日	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	¥7800／AVG	156
20	2日	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	¥5800／ETC	
21	2日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	¥5800／TBL	157
22	2日	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800／RCG	156
23	2日	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	¥7800予定／AVG	
24	2日	ライアット・スターズ	ヘクト	¥6800／S・RPG	157
25	9日	大海信長伝 GE・TEN II	アイマックス	¥6800／SLG	
26	9日	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥6500／STG	157
27	9日	あかずの間	ヴィジット	¥5800／AVG	
28	9日	ステークスウイナー	ザウルス	¥5800／ACT	
29	9日	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥6800／RPG	
30	9日	あすか120%エクセレントBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5800／対戦ACT	110
31	16日	シムタウン	イマジニア	¥5800／SLG	
32	16日	地獄先生ぬ～べ～	バンダイ	¥5800予定／ETC	
33	16日	甲子園V	魔法株式会社	¥5800／SPG	
34	23日	BLAM!マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	¥5800予定／STG	157+239
35	23日	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥5800予定／RPG	84+155
36	23日	がんばれ森川君２号	SCE	¥4800／ETC	24+155
37	23日	ディフィート・ライトニング	ディー・クルーズ	¥5800／RCG	238
38	23日	INDY５００	トミー	¥5800予定／RCG	
39	23日	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定／RCG	154
40	30日	信長秘録～下天の夢～	アテナ	¥5800／AVG	
41	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	¥6800／ETC	
42	30日	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800／ACT	
43	30日	秦始皇帝	シャングリ・ラ	¥6600／SLG	
44	30日	NHL Power Rink'97	SCEI	¥5800／SPG	
45	30日	エースコンバット2	ナムコ	¥5800／STG	
46	下旬	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL	¥6800／S・RPG	
47	下旬	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定／SLG	212
48	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	28
49	5月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	
50	5月	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／RCG	
51	5月	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
52	5月	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	コナミ	未定／SPG	
53	5月	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定／SPG	
54	5月	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800／対戦ACT	
55	5月	エーベルージュ	タカラ	¥6800／SLG	124
56	5月	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	
57	5月	Parlor! Mini6	日本テレネット	¥4900予定／SLG	
58	5月	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	¥5800／RPG	
59	5月	スパイダー	BMGジャパン	¥5800／A・RPG	
60	5月	ファイロ&クロード	BMGジャパン	¥4800／STG	
61	5月	DEKA 4駆 ～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	¥5800予定／RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
62	6日	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	¥5800／RPG	
63	12日	ポイッターズポイント	コナミ	¥4800／ACT	
64	13日	アライドジェネラル	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	
65	13日	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	¥6800／S・RPG	48
66	19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	未定／PZG	
67	20日	BABY UNIVERSE	SCE	¥4800／ETC	
68	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	
69	27日	プロレス戦国伝	ケイエスエス	¥5800／SPG	243
70	27日	ZERO DIVIDE 2	ズーム	¥5800／対戦ACT	14
71	27日	スーパーブラックバス X	スターフィッシュデータ	¥5800／SLG	
72	27日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800／SPG	
73	27日	タイムクライシス ＋ ガンコン	ナムコ	¥7800／STG	
74	27日	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定／AVG	
75	27日	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	
76	下旬	ROBO・PIT 2	アルトロン	¥5800予定／対戦ACT	
77	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	¥5800／対戦ACT	
78	6月	FIFAサッカー97	EAV	¥5800／SPG	
79	6月	虹色町の奇跡	カプコン	¥5800／ETC	210
80	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
81	6月	ラスト レポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
82	6月	TOTAL NBA'９７	SCEI	¥4800／SPG	
83	6月	パズルアリーナ闘神伝	タカラ	¥5800予定／PZG	242
84	6月	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	¥6500予定／SLG	
85	6月	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	22
86	6月	西暦1999 ～ファラオの復活～	BMGジャパン	¥5800／ACT	
87	6月	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン	¥5800予定／SPG	241
88	6月	BODY HAZARD	ヒューマン	¥5800予定／ACT	236
89	6月	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG	241
90	6月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
91	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
92	春	火竜娘(かりゅうじょう)ー高慈篇ー柳判官ー	ガスト	未定／AVG	
93	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定／SPG	
94	春	CROC!(仮)	メディアクエスト	未定／ACT	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
95	4日	サウンドノベルツクール2	アスキー	¥5800予定／ETC	
96	4日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	¥5800／対戦ACT	240
97	4日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	¥5800／ACT	
98	10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春	コナミ	未定／AVG	216
99	11日	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG	56
100	18日	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
101	18日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800／A・RPG	
102	18日	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥7300／AVG	
103	18日	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	
104	18日	トリパズ △	サントス	¥4800／PZG	
105	18日	マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	東芝EMI	¥5700予定／S・RPG	
106	25日	倉庫番ベーシック	伊藤忠商事	¥3800／PZG	
107	25日	こみゅにていぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	
108	中旬	Edge of Skyhigh	マイクロネット	¥5800／STG	
109	下旬	Carnage Heart EZ	アートディンク	¥5700／SLG	
110	下旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
111	下旬	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	
112	7月	エルフを狩るモノたち～花札編～	アルトロン	未定／TBL	
113	7月	プリルラ	エクシングエンタテイメント	¥4800／ACT	
114	7月	ワンダー3	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
115	7月	オーバードライビン2	EAV	¥5800／RCG	
116	7月	エンジェルブレード	オンデマンド	未定／SLG	16
117	7月	Base Ball Navigator	科研	¥5800／SLG	
118	7月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定／対戦ACT	
119	7月	西陣パチンコ天国vol. 2	KSS	¥5800／ETC	
120	7月	ボンビソアイランド	ケムコ	¥5800／ACT	
121	7月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800／RCG	
122	7月	クエスト フォー フェイム	SCE	未定／ETC	
123	7月	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定／AVG	
124	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定／SLG	
125	7月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定／SLG	
126	7月	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定／SLG	
127	7月	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800／ACT	
128	7月	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800／ACT	
129	7月	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定／SLG	20
130	7月	パンツァーバンディット(仮)	バンプレスト	¥5800予定／ACT	244
131	7月	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	38
132	7月	怪物(モンスター)パラ☆ダイス	メイクソフトウェア	未定／TBL	
133	7月	ラングリッサー I & II	メサイヤ	¥6800／S・RPG	86

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
134	1日	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
135	8日	悠久幻想曲	メディアワークス	未定／SLG	206
136	29日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800／SPG	
137	29日	マッド・ジョージの魔界(仮)	マチルダ	¥5800／STG	
138	下旬	天仙娘々～劇場版～	未定	未定／???	
139	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
140	8月	HARD BLOW	EAV	未定／SPG	
141	8月	B線上のアリス Alice on borderlines	講談社	¥6800予定／AVG	
142	8月	百魔館(仮)	ジョルダン	¥5800／???	
143	8月	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	¥5800／ACT	
144	8月	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
145	8月	メックウォリア2	バンダイビジュアル	¥5800／SLG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
146	夏	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥4900／SLG	
147	夏	Guilty Gear	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
148	夏	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	87
149	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
150	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定／STG	
151	夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	
152	夏	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800予定／ETC	
153	夏	ダービースタリオン	アスキー	¥6800／SLG	34
154	夏	アフレイド・ギア	アスミック	未定／SLG	
155	夏	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
156	夏	ヴァーチャルバスフィッシング	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
157	夏	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	89
158	夏	G.O.Dpure	イマジニア	¥5800／RPG	
159	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定／AVG	
160	夏	X マルチプライ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
161	夏	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
162	夏	メタルスラッグ	SNK	未定／ACT	
163	夏	ブレス オブ ファイアIII	カプコン	未定／RPG	76
164	夏	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定／対戦ACT	243
165	夏	ロックマンX4	カプコン	未定／ACT	
166	夏	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
167	夏	OUT LIVE Be Eliminate Yesterday	サンソフト	未定／RPG	
168	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	
169	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定／AVG	
170	夏	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日	未定／AVG	
171	夏	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
172	夏	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	未定／SLG	
173	夏	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	未定／ACT	
174	夏	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／SLG	78
175	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	未定／STG	40
176	夏	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	
177	夏	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
178	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
179	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
180	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
181	夏	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
182	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	

ジャンルの表記
ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●

183	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	未定／ACT	32
184	夏	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
185	夏	モンスターファーム	テクモ	未定／SLG	
186	夏	J's RACIN'	デジタルフロンティア	未定／	
187	夏	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥6800／RPG	
188	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定／対戦ACT	
189	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
190	夏	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
191	夏	バトルアライアンス	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
192	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
193	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
194	夏	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
195	夏	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
196	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
197	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
198	夏	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
199	夏	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	¥5800／ETC	
200	夏	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定／RPG	82
201	夏	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●9月発売のソフト

202	9月	熱気球ゲーム(仮)	アートディンク	¥5700予定／SLG	244
203	9月	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
204	9月	サイドポケット3	データイースト	未定／TBL	

●10月発売のソフト

205	10月	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	

●秋予定のソフト

206	秋	パラダイスロスト	アスキー	未定／RPG	
207	秋	MOON	アスキー	未定／RPG	
208	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
209	秋	L.S.D(仮)	アスミック	未定／???	
210	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
211	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
212	秋	メビウスリング3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
213	秋	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
214	秋	メルティランサーRe-inforce	イマジニア	未定／SLG	
215	秋	FIGHTING ILLUSION ～K-1 REVENGE～(仮)	エクシングエンタテイメント	¥5800／SPG	
216	秋	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
217	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
218	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
219	秋	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	未定／AVG	
220	秋	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定／STG	
221	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定／RPG	
222	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
223	秋	R?MJ(エムジェイ)	バンダイ	未定／AVG	
224	秋	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800／AVG	
225	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定／TBL	
226	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	

●12月発売のソフト

227	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800／AVG	
228	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	

●97年予定のソフト

229	97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
230	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	
231	97年	パワードール2	アスキー	未定／SLG	
232	97年	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～(仮)	アスミック	未定／SLG	
233	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
234	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
235	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
236	97年	G王 KING OF GAMES	クレフ	未定／???	
237	97年	激突!四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／RCG	
238	97年	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／STG	
239	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
240	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定／RPG	
241	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
242	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
243	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
244	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
245	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
246	97年	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	未定／SLG	
247	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
248	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	72
249	97年	同級生2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	
250	97年	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	
251	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
252	97年	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
253	97年	BALL BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
254	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
255	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ビング	未定／SLG	

●冬予定のソフト

256	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	80
257	冬	桃太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
258	冬	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	

●来春のソフト

259	来春	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	
260	来春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

261	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
262	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定／PZG	
263	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
264	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
265	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
266	未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	未定／SPG	
267	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
268	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
269	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
270	未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	未定／SLG	
271	未定	サイドワインダー2	アスミック	未定／STG	
272	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定／対戦ACT	
273	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
274	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
275	未定	X2	カプコン	未定／STG	
276	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定／AVG	
277	未定	ストリートファイターコレクション(仮)	カプコン	未定／対戦ACT	244
278	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	未定／ACT	244
279	未定	ストリートファイターEX plus α	カプコン／アリカ	未定／対戦ACT	36
280	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
281	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
282	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
283	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
284	未定	Kai チューニングスピリッツ(仮)	元気	未定／RCG	
285	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
286	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	¥5800予定／ETC	
287	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
288	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
289	未定	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	88
290	未定	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	未定／STG	
291	未定	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5300予定／SPG	
292	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
293	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
294	未定	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
295	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
296	未定	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
297	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
298	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
299	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
300	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
301	未定	ステークスウィナー2	ザウルス	未定／RCG	
302	未定	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
303	未定	10101 (仮)	サンテックジャパン	¥5800予定／ACT	
304	未定	チージイー	ジャレコ	未定／ACT	
305	未定	THE MATCH GOLF	ZOOM-X	¥5800／SPG	
306	未定	ザウバー	スクウェア	未定／STG	
307	未定	QUANTUM GATE―悪夢の序章―	スターフィッシュデータ	¥5800／AVG	
308	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
309	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
310	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
311	未定	クライム・クラッカーズ2	SCE	未定／RPG	
312	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
313	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
314	未定	ダムダム・ストンプランド	SME	未定／ACT	
315	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800／ETC	
316	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800／ACT	
317	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
318	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
319	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800／ACT	
320	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800／RCG	
321	未定	ジュンクラシック(仮)	T&Eソフト	未定／SPG	
322	未定	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定／A・RPG	234
323	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL	未定／対戦ACT	
324	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
325	未定	闘姫伝承	テクモ	未定／対戦ACT	
326	未定	もってけたまごSPECIAL	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
327	未定	ガンバレット	ナムコ	未定／STG	
328	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
329	未定	My Dream ~On Airが待てなくて~	日本クリエイト	未定／SLG	233
330	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
331	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ～アルプス編～	NETYOU(ネッチュウ)	未定／SLG	
332	未定	NOëL 2(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
333	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
334	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	バンダイ	未定／SLG	
335	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
336	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
337	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
338	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
339	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
340	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
341	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
342	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
343	未定	NOON	マイクロキャビン	未定／PZG	
344	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
345	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
346	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

ASCII SOFT

プレイステーションで今夏発売!!

ソフトの内容を一層充実させるため、ダビスタの発売が夏に延期になりました。
発売を待ち望んでいる皆様には大変申し訳ございませんが、
どうぞ、もうしばらくお待ちください。

'97年度レースプログラム対応!!

今度のダビスタはターフビジョンを搭載します。



薗部博之・制作

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION

標準価格¥6,800(税抜)


PlayStation
ターフビジョンで
ゴールシーンをスローモーション再現。
REPLAY
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー


〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス
ATLUS



電撃PlayStation Vol.46

平成8年2月23日第三種郵便物認可 1997年5月30日発行(隔週金曜日発行) 第3巻第10号通巻42号
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業

定価490円 本体467円

T1124575050495

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24575-5/30